

576

KByte

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS
VEREMÉNYJÁTÉK

SZTIKUS ELŐFIZETŐI
AJÁNDÉK TARTALMA

A VIDEOJÁTÉK-MAGAZIN PC PS3 X360 Wii PS2 DS PSP

10 TESZT PC/PS3/XBOX360

MODERN WARFARE 2

AZ ELSŐK KÖZÜLT JÁTSZOTTUK VÉGIG AZ INFINITY WARD
BEHEMÓTIÁT - ÉS NEM KELLETT CSALÓDNUNK!

10 TESZT PC/PS3/XBOX360

DRAGON AGE: VER VONALAK

A BIOWARE ISMÉT MAGYOT ALKOYTOTT - SZÓ SZERINT, A DRAGON AGE
AKAR SZAZ ÓRÁN KERESZTÜL SZORAKOZTATHAT KALANDJAVALL!

10 TESZT PS3/X360

TEKKEN 6

HATODJÁRA IS BOMBAFORMÁBAN TER VISSZA AZ TEKKEN
UTAZO CIRKUSZA - MINDEN EDDIGINEL TÖBB SZEREPLŐVEL!

10 ASSASSINS EXKLÜZÍV TESZT PC // X360 // PS3

CREED 2

EZIO AZ ÉV LEGTÖBBET FEJLŐDÖTT FOLYTATÁSÁBAN EZÜTTAL A RENESZÁNSZ ITÁLIÁBAN ÉL ÁT NIHETETLEN KALANDOKAT!

AZ
576
ÚJLETKEDŐEN
25 %-KAL
OLCSÓBB!

2008. november

799,-

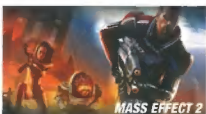


TESZTEK

DRIFTAL LEGEND // DJ HERO // HATCHET AND
CLARENCE CRACK IN TIME // WATCHDogs //
WIPES OVER EUROPE // WIPES OVER EUROPE
// RAINY HERO // LIPS 2 // DRAGONBALL Z
// PERSONA // KORGONDA HEAVENS DS // NEED
FOR SPEED HORIZON // MAGNACARTER 2



EPIC MICKEY



MASS EFFECT 2



SETTLERS 7



BORDERLANDS



Ajándék stratégiai útmutató kötettel!

- 200 oldalas, színes, nagyalakú magyar nyelvű kötetet kapsz a játék mellé 2009. december 31-ig vagy a készlet erejéig, az 576 KByte üzletekben

DRAGON AGE

VÉRVONALAK

PC-n magyar felirattal

PC ÉS XBOX 360 PLATFORMON MÁR KAPHATÓ,
PS3-RA MEGJELENIK 2009. NOVEMBER 20-ÁN!

www.electronicarts.hu/dragonage



PLAYSTATION 3

XBOX 360



BIOWARE™

© 2009 EA International (Studio and Publishing) Ltd. Az EA és az EA embléma az Electronic Arts Inc. bejegyzett védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden jog fenntartva. A „PlayStation”, „PLAYSTATION” és a „PS” Family emblémák, a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. A Microsoft, Xbox, Xbox 360, és Xbox LIVE, továbbá az Xbox emblémák a Microsoft cégcsoport védjegyei. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.



A stratégiai útmutató tartalma:

- Fő és mellékküldetések leírása, részletes térképekkel
- A főszereplők képességeinek bemutatása, fejlesztésük lehetőségei, a romantikus szálak elérésének lépései
- Fegyver, felszerelés és varázslat lista, pontos jellemzőkkel
- Karakter specializációk, party típusok
- Teljes bestiárium

Impresszum

576

576 KByte
A videojáték-magazin
576kbyte@576.hu
www.576.hu

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Pényi László
(grath@576.hu)
Társaszerkesztő: Takács Gábor
(wilson@576.hu)

Layout és tördelés: Szalontai Áttila
(sz.attila@576.hu)
Web- és borítódizájn: Szűcs Richárd

Laptulajdonos
Balogh Zsolt

Marketingigazgató
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)

Hírdetésfelvétel
Sashegyi Zsolt (sasa@576.hu)
06 70 977 92 35

Kiadó
Kinizsi Invest Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112.
Levélcíme: 1329 Budapest, Pf. 24. (Árpád Üzletház)
Telefon: 06 1 369 26 86.

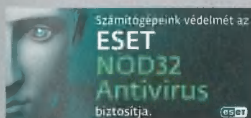
Nyomda
Offset és Játékkirya Nyomda Zrt.
(Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató)

Terjesztés
Hírker Rt. NH Rt.

Előfizetés
Comgame „576” Kft. és alternatív terjesztők.
Előfizetés levélcíme: 1329 Bp. Pf. 24.
www.576.hu/elfozetes

A kiadványban megjelent
szöveges és illusztrációs anyagok
bármilyen módon való felhasználása
csak a kiadó engedélyével lehetséges.
ISSN: 2060-3126

KIEMELT PARTNEREINK



SZIASZTOK!

Ez a hónap legfőképp az idegtépő találgatásról szólt: sikerül-e Modern Warfare 2-t szereznünk (aztán: meg lehet-e beszélni a nyomdával a pár napos halasztást a Modern Warfare 2 miatt), ideér-e időben a Franciaországból postázott Assassin's Creed 2, végig tudjuk-e játszani ezt, illetve a Dragon Age-et a teszthez. Sok téren győzedelmeskedtünk – lásd cikkeinket –, de volt, ahol elbukunk – így például a Dragon Age végét csak a leadás utáni pihengetésben fogjuk meglátni. Ha ez még nem lenne elég, londoni tudósítónkat bulirol bulira küldtük: Epic Mickey, Darksiders, EA Showcase – előbbiről részletesen mostani, utóbbit kettőre pedig következő számban olvashattok.

A megajátékok között persze jutott idő a beszélgetésre is, így interjúkat olvashattok a legendás Warren Spectorral, a Mass Effect 2 fejlesztését irányító Casey Hudsonnal, illetve az azzal a producerrel, aki a Dragon Age következő két évéért

felelős. Szintén érdekes történet, szinte már tündérmese, ami az Edge szó használatával és az e körüli perkedésekkel kapcsolatos – ehhez méltóan népmesei kontextusba csomagolva találunk nektek!

A már sokszor emlegetett nagy nevek mellett nem feledkeztünk meg a hónap másik három aszáról sem (remek négy hét volt ez!). A DJ Hero a szerkesztőség majd' minden tagját magával ragadta, a Borderlands kooperatív meccsei elfoglalták éjszakáinkat, és a metál iránt lelkesedő tagok fiatalok zenéivel szórakoztattak mindenkit a környéken a Brütal Legend dicsőségét zengve. És most, ha megbocsátotok, megyünk vissza kipróbálni 100%-ra a Dragon Age-et. Már csak pár száz óra lehet hátra...

Jó játékot!
Grath

576 KÉPTE 13. SZÁM

2008. NOVEMBER

tartalom

MÉD TÖBBET AKARNAK TUDNI? LÁTOGASS EL AZ 576.HU-RRA



18

MASS EFFECT 2 TÁMADÁS AZ ŰRBŐL, MÁSODSZORRA

Vészesen közelített az elmúlt évek leghangulatosabb sci-fi játéknak folytatása. Epikus csaták, sosem látott minőségű dialógusok és persze embertelen mennyiségű harc



22

EPIC MICKEY MIKI EGÉR KOMORAN PUSZTÍT?

Lehántja a cukormázát Miki egérről a legendás fejlesztő, Warren Spector. Sötét kaland Miki egérrel és az elfeledett Disney szereplőkkel a középpontban. Exkluzív beszélgetés Londonból



24

SETTLERS 7 A TELEPESEK MÉG MINDIG ÁLLJÁK A SARAT

Kiseb kihagyás után ismét kolonizálásra indulnak a telepések. A legendás stratégia a hetedik nekifutásra megújul és alapot csavar a földelmi feltérteleken

28





06 CSEVEGŐ

Gyűjtői kiadások terítéken: megéri-e az árát a fémdoboz, az élelőjáró és a guminó (7); mi a helyzet az eltűnt kiadásokkal?

08 PARTIBEMUTATÓ

Budapest Game Show, DarkSiders parti és Epic Mickey bemutatás a hónap legfontosabb eseményein jártunk, legendákkal beszélünk.

10 STALKER: CALL OF PRIPYAT

A Zóna nem felejt. Az atomkatasztrófa sújtotta övezet mutációja tovább folytatódik, már-már elképesztő módokon.

12 ARMY OF TWO: THE 40TH DAY

A negyvenedik napon beköszönt a harc és a sötétség. A zsoldospár Ázsiában tesz rendet, továbbra is az együttműködésre gyúrva rá.

14 LIVING ON THE EDGE

Kalózkodás a végjegyek világában – egy történet arról, hogy vajon meddig nyúlhat a szabadsáalom hatalma, ha örültek kavarnak a rendszerben.

16 AIR COMMANDER

Mozgásérzékelés PC-n. A Fujitsu megpróbálja továbbgon-
dolni a Wii-re hasonlóan technológiát, futurisztikusabb
körtönsben.

18 CASEY HUDSON-INTERJÚ

Kifaggattuk a szerepjátékok világában hibázni képtelen BioWare vezető fejlesztőjét. Terítéken a Mass Effect 2 és a misztikus jövő.

20 WARREN SPECTOR-INTERJÚ

Új játékának bemutatása előtt mikrofon elé citáltuk a legendás fejlesztőt. Először a múlt, a jelenről és a jövőről egy géniusszal.

22 EPIC MICKEY

Miki Egér szokatlan formában teszi helyre a Disney elfeledett hőseit: felnőtt kaland a legendás gyerekvilág karaktereivel.

24 SETTLERS 7

A patinás stratégiai sorozat tovább ostromolja a stílust: vad újdonságok költöznek a telepések világába és felkavarják az állóvizet.

26 AVATAR

James Cameron decemberben nem csak a mozivász-
nakat, de a nappalikat is ostromolja: háború otthon,
akár 3D-ben is.

28 MAG

Az E3-on már láttuk és kipróbáltuk, most viszont alaposan
le teszteltük, tényleg működik-e a sok száz fős multiplayer
mágia.

576 TESZTEK

A Witch's Tale	93
Assassin's Creed 2	86
Astro Boy	97
Bakugan	96
Band Hero	65
Borderlands	74
Brütal Legend	46
Call of Duty: Modern Warfare 2	36
Carcassonne	97
Cooking Mama 3	97
CSI: Deadly Intentions – The Hidden Cases	97
DJ Hero	56
Dragon Age: Vervonalak	66
Dreamkiller	82
GTA Episodes from L.C.	62
Heroes Over Europe	51
Kingdom Hearts 358/2 Days	94
Lips: Number One Hits	65
Machinarium	64
Magnacarta 2	44
Mario and Sonic at the Winter Olympics (DS)	96
Marvel Super Hero Squad	97
NBA 2K10	83
NBA Live 10	83
Need for Speed Nitro	84
Need for Speed Nitro (DS)	96
Persona	92
Rabbids Go Home	60
Rabbids Go Home (DS)	96
Ratchet and Clank Future: Crack in Time	52
Rune's Quest	95
Sid Meier's Pirates!	95
Sonic Spinball	95
Space Invaders Evolution	95
Super K.O. Boxing 9	95
Tekken 6	78
Up	72

csevegő

Guminó: Helló,
ajándékba? Mostanában elég sok játékokkal kapcsolo-
Bizarr, latos oldalt nézegetek, és feltűnt, hogy
vagy éppen gyakorlatilag minden játékból kapható
remek ötlet- gyűjtői/limitált/különleges kiadás.
döntés el tel! Modern Warfare 2-höz éjjellátót adnak, a
God of War 3-hoz egy hatalmas doboz lesz
(bocs, Pandora szelencéje), az Operation
Flashpoint 2-höz Németországban katonai
sisakot adnak. En amúgy sem értem, hogy
hisakot miért hajlandó egy két-öt-
tízezer forinttal többet fizetni ugyanazért



a játékaért, amit kicsit szebb dobozban
tárolnak, de ezek már erősen kiakasztottak
– tényleg van, akinek ez kell? És mi lesz a
következő? Guminó a következő Lulához?
Éles löszér a következő Call of Dutyhoz?
Működő plazmakard a Halo Reach-hez?
Mr. Bob

Hát speciál mi bármennyit fizetnénk egy
működő plazmakardért, szóval valószínű-
leg nem fogunk teljesen egyetérteni
veled. Az tény, hogy a kiadók kezdenek
elszalni, és az alapár két-háromszoro-
sáért kínált verziók már sokak számára
tűnhetnek túlszárnak. Azonban azt is látni
kell, hogy ha nem lenne igény ezekre az
extra kiadásokra, nem gyártatna ilyen
minden kiadó az összes nagynevű játé-
khoz. Rádásul nagy részük azért nem az
ilyen extrém kategóriába esik – erről a
hónapról például a Dragon Age gyűjtői
verziójába szerezünk bele, amiben a
fantasztikus zene külön CD-n jár, van
egy „Igy készült” DVD, ingame tárgyak,
no meg egy jól kinéző fémdoboz – az
ajándék végkiadás-könyvről nem is
beszélve. A másik oldalon meg ott van a
DJ Hero különleges kiadása, ami billegő
DJ-asztallal, átfestett keverőpulttal és
zenei CD-jével (nem a játéka...) még
akkor sem tudott megragadni minket, ha
a játékba amúgy beleszerettünk. ■

NYERTESEINK

Az előző számunk nyereményjátékainak
nyertesei, a támogatóinknak köszönjük a
felajánlásokat!

Guitar Hero 5

PS3-as GH5 nyertek:
Kovácsné Kovács Ibolya,
Illasi Zsolt,
Albin János,
Budapesti

Metroid Prime Trilogy

Ajándékot nyertek:
Walter Márton, Pécs
Forza 3
Forza 3-at nyert:
Balla Imre, Budapest

Marvel Ultimate Alliance 2

PS3-as MU2-nyert:
Erdős Zsolt,
Kecskemét
Superstar Challenge

Call of Duty: Modern Warfare 2

Ajándékot nyertek:
Kóvács Árpád,
Pilisborscsény
FIFA 10
X360-as FIFA-nyert:
Dr. Szabó Márk, Győr

Championship Manager 2010

Ajándékot nyertek:
Kovács Péter János,
Debrecen
Wet

X360-as Wet nyert:

Vörösi Robert, Budapest
Operation Flashpoint 2
PC-s OpFlash 2-nyert:
Jeviczky György,
Miskolc

Ninja Gaiden Sigma 2

Sigma 2-nyert:
Sass Gábor, Dunakeszi
Uncharted 2
Uncharted 2-nyert:
Novotny János, Törnyök

Gran Turismo

PS3-s Gran Tur nyert:
Puskás Attila, Baracska
MotorStorm: Arctic Edge
PSP-s MotorStorm nyert:
Fodor Zoltán, Debrecen

• Mindenkit megkérünk, hogy a válasz
• mellett **TUNTESSE FEL A SZÁMÁRA** NEVÉT,
• **CÍMET ÉS TELEFONSZÁMÁT**, is, mert
• ezek hiányában még a tökéletes
• megfűtést sem tudjuk elfogadni. De
• most kamélián, többben is emiatt estelek
• ki a nyertesek közül... A nyeremények
• kiegészítése optimális esetben a követ-
• kező szám megjelenéséig megtörténik,
• ha valami gond lenne, azt emailben
• jelezzük. Sok szerencsét!

HOGYAN HÓDÍTSUNK A VALÓ VILÁGBAN?

A SIMS 3-ban jobbnál jobb nők hevernek a lábad előtt, a
Call of Dutyban pedig te vagy a legvagányabb harcos? De
mi van a 3D-s, valóságos csajokkal? Velük nem olyan könnyű
ugye? Mindig csak ez a romantika, amitől mi, himnusz egy-
dei e bolygónak genetikailag kiűzték kapunk.

No para, itt a megoldás: válassz a **Sony Ericsson Satio™**,
vagy **Aino™** telefonjaid közül, pár fordulatot kell már csak
bevetni és karjaidba omlik a nő.

Ugyanis ezek a mobilok nem csak stílusosak, hanem olyan
funkciókkal rendelkeznek, amelyek segítségével fejlethet-
len élményt biztosíthatnak álmaid asszonyának.

Lássuk a medvéit!

A **Media Go™** szoftver használatával könnyedén,
a megfelelő formátumban átmásolható randi-zené-
idet a mobilodra, vagy akár egy kellemes filmet is
beszerezhet, melyet a **Satio™** 3,5 hüvelykes, 16:9-es
képernyőjével, kristálytisza képet adó kijelzőjén
nézhetek összebújva.

Sony Ericsson Aino

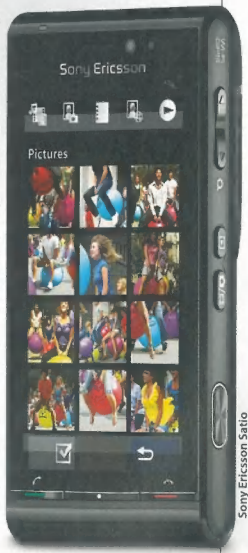
Ezen túl a **Satio™**-val eddig soha nem látott minőségű
képeket készíthetsz az intuitív érintő főzskunak, a Xenon vaku-
nak és a 12,1 megapixeles kamerának köszönhetően: hívd el
egy romantikus sétára a kisméretű, majd a közös túrán átél
élményeket egy forralt bor társaságában azon melegében
meg is nézhetitek akár a TV nagyképernyőjén, hiszen a készülé-
khez ingyenesen jár egy TV kimenet kábel is. A **Satio™**-hoz
alápól jár még a csomagban egy elegáns bőrtok, egy 16 GB-os
memóriakártya és egy videóállvány is, így ezeket már nem kell
megvenned, ezt is a nő meghódítására kálthetted!

Ha az **Aino™** mellett teszed le a voksot, akkor sem nyúl-
sz mellé. A randin a beszélgetés az édes kis csópposokra terelődik?
Remek alkalom, hogy egy életre (de legalábbis egy éjszakra) be-
vágjád a nőnél. Kapd elő a telefonodat és a **Remote Play with
PLAYSTATION™3** funkcióval Wi-Fi™, vagy internet segítségével
már hozzáférsz az otthonodon lévő PLAYSTATION™3-on
tallható képeidhez: mutasd meg a nővéred örököző rosz-
csontjait, vagy a bátyád rászárn szülőkörzének kislányát.

Nemcsak a képekhez, hanem a PLAYSTATION™3-on tá-
llható filmjeidhez, zenéidhez is ugyanilyen egyszerűen
hozzájuthatsz: lassú zene a borozgatáshoz, romantikus film
az összebújáshoz – mi sem egyszerűbb egy **Aino™**-val! És a
felsorolásnak még mindig nincs vége: 8 megapixeles kamera,
3 hüvelykes érintőképernyő, kristálytisza zenelejátszás,
dízajnos, csúszka kialakítás és extraként egy telefonállvány
és egy Bluetooth™ headset. Kell ennél több?

A **Satio™**-val és az **Aino™**-val mindig részese vagy az élmé-
nyeknek! Oszd meg ezt az élményt azzal a nővel, akit meg akarsz
szerezni. Hidd el, biztos a siker!

www.sonyericsson.hu



Fizetett
hirdetés

Sony Ericsson
make.believe

10

LOVE PLUS

RANDI A
VIRTUÁLIS TÉRBEN –
MEG A DS-BEN

18

MASS EFFECT 2
KALANDOZÁS A
MÉLYÖRBEN, FURA
TÁRSAKKAL

20

WARREN SPECTOR
BESZÉLGETÉS
EGY LEGENDÁVAL
EGY LEGENDÁRÓL

24

SETTLERS 7
VÁROS- ÉS BIRODA-
LOMPÍTÉS NYAGBAN,
PAPOKKAL

30

MAG
CSOPORTOS HARC 256
FŐVEL, LEGALÁBBI
MAJDNEM...

HÍREK: érdekességek

ha szeretnél jólértesült lenni



A HÓNAP SZTORIJA EPIC MICKEY

BIOWARE

Több éves kihagyás, lassú termelés után valósgos játékgéppé váltak. Felnőtt a BioWare és ontja magából a legendákat. Elbeszélgettünk Casey Hudsonnal a január végi Mass Effect 2-ről, mikorfon elé cibáltuk Frenando Melót és kifaggattuk a Dragon Age nagyon ambiciózus, több évre tervezett támogatásáról.

AVATAR

Minden idők egyik legnagyobb titokban készült filmjének megtekintése előtt homlokon csókolt minket Fortuna istennő. Nem csak testközből láttuk, de napokon át nyúztuk az Avatar játékvverzóját, alaposan körbejárva a kérdést: fel tud-e nőni az elvárásokhoz? Két oldalas mélyreható előzetesünkönkíderül – megvittuk a háború első csatáit.

EDGE

Nem csak Szomáliában, de a szabadalmi hivatalban is virágkorát éli a kalózkodás. Alaposan bevették a fejünkbe Tim Landgdel nevét, aki megpróbálta levédeni az angol EDGE szót, keresztbe téve az Electronic Artsnak, a Namcónak, kis és nagy fejlesztőknek, az EDGE magazinnak és a nyugati félteke angolul beszélő részének.



BUDAPEST GAME SHOW 2009

Előző számunkban hirdettük be a harmadjára megrendezésre kerülő Budapest Game Show-t, most pedig csak elégedetten tudunk beszámolni tapasztalatainkról. Az események folyamatosan, három-négy színpadon zajlottak, az egybegyűlt legalább 13 ezer ember szórakoztatásáról pedig a legválogatosabb formában gondoskodtak a kiállítók: a gyönyörű leányoktól az óriáscsótányokig mindent bevetettek a cégek. (Utóbbit egy vírusstókkal foglalkozó vállalatnak köszönhetjük.)

Akármerre nézett az ember, mindenhol zajlott valami érdekes. Az egyik színpadon egy Band Hero bajnokság zajlott egész nap, amelyen jobb-rosszabb (és egészen borzalmas) hangú énekesekkel feldúsított bandák vágtak neki a küzdelemnek. Érdekes volt látni, ahogy a metáldalokon nevelkedett gitárosokat és dobosokat néha mennyire megzavarták a gyengébb dallamok, a blastbeat-mentes számok.

Kicsit arrébb, egy valamivel nagyobb színpadon egész nap játékbemutatók zajlottak. Az Avatartól a DJ Heróig, a Left 4 Dead 2-től a Brütal Legendig, a Dragon Age-től a Forza 3-ig terjedt a bemutatott játékok listája, és bár sok színvonalas előadást láthattunk, talán nem nagyképűség, ha Tylert emeljük ki, aki egy napon át zúgta a DJ Herót, hogy minden szám meg legyen nyitva a bemutatón. Kis baki, hogy a gamertagját nem sikerült elhoznia, így a világ legdurvább elvörösödését produkálva nulláról kellett kezdeni a bemutatót, miközben a féeltetésen szimpatikus kommentátor ezt alaposan kihasználva poénkodott.

És mi volt még a kiállításon? Hidraulikus, a játékosokat a levegőbe felcséplő és minden utközést, megcsúszást valós mozgássá alakító Forza állványok. Jó órák sorok a 18 éven felülieknek szóló, megjelenés előtti játékokat bemutató „titkos” szekció előtt. World Cyber Games magyar döntő FIFA 09-ben – a legjobbak a Kínában megrendezett döntőn bizonyíthatják tudásukat. És hogy hazabeszéljünk, kint volt az 576 KByte egy ideiglenes bolttal is, és az olykor 50%-os árengedmények bizony százakat csaltak a mi standunk környékére is.

Köszönjük minden szervezőnek és résztvevőnek; jövőre, a már most jóval nagyobbra és még játék-központúbbra tervezett folytatáson természetesen szintén ott leszünk! ■



Epic Mickey Press Event

Bár a minden exkluzív bemutatót megkapó Game Informer előző évében már beszámolt Warren Spector több éve híresztelt és régóta várt legfrissebb fejlesztéséről, a világ összes többi magazinjának október végéig be kellett érnie a karácsonyra jellemző ajándékozás előtti várakozással – egy nagyszabású nemzetközi parti keretein belül ekkor jelentette be a Disney Interactive hivatalosan is az Epic Mickey létezését.

A délutánt persze csak egy szolid sajtókonferencia nyitotta, ahol a Nintendo és Disney vezető beosztá-

sú alkalmazottain kívül Spector mester lényegében a játék főbb elemeit vázolta személyesen (minél utána sikerült a közvetlen közelében levasárlanom egy ülhelyet), igazán kézzelfogható és testközel volt az élmény), majd a prezentáció keretein túl a megjelent újságírók kérdéseire válaszolt szívesen, előre beosztott csoportbeosztás szerint. A kibérelt londoni elit galéria erre az estére interaktív játszótérre is avatkozott, hiszen Andy Seize graffitóművész segítségével Disney-hősöket festgethettünk, az autentikus Miki Egér pólaban felszolgált és szervírozott (alkulónlegességeknek köszönhetően pedig mámoros hangulatba kerülhettünk. Az akusztika jól vizsgázott az audiovizuális műfajban utazó DJ Yoda több órást szette alatt: igazi hangulat kerekedett a táncterén.

Az este beálltával egyre szaporodó exkluzív vendégsereg, egyre hosszabb combokkal képviseletette magát, amiben könnyen közrejátszott a felszolgált italok mennyisége, és az a maratoni várakozás is, hogy személyesen is láthassuk és játszassuk a játékot. A kelet-európai régió üstökösjellegű képviselőjének sikerült egy igen frekvenciát időpontot szereznünk a mestertől – a megérkezésünk után nem egészen négy órával kezdődő kérdész-felelekező szöveg szerint az éjszakába nyúló időpont, és a szórós szívű PR-os hölgy vetett véget –, de amiért jöttünk megkaptuk: több kottával és rövidtallal folytatott hősies küzdelem ellenében is első kézből hozhattunk hírt az Epic Mickey minden titkáról. ■



A z immáron egyre bizonyosabban jelen lévő csipőstéli időbeállítva nem csak a kalandló előtt elterített játékos óráink szaporodnak gombamód, de a karácsonyi piacra idetértett játékmegjelenésekkel egyetemben a kiadók is igyekeznek kiemelt figyelmet fordítani a megjelenés előtt álló sikervárományos termékekre. Nincs ez másként a január első hetében érkező Darksiders: Wrath of War kapcsán sem, amit a THQ jóvoltából ezúttal egyenesen a világ legnagyobb foyarában, Londonban volt szerencsénk kipróbálni, egy parádésra sikerült sajtórendezvényen.

A kepregényirokból és művészekből verbuválódott Vigor csapata több sikertelen koncepció és váltás után úgy tűnik végre megtalálta a helyes irányvonalat, hiszen a három évnyi izzadságos fejlesztőmunka eredményeként a helyszínen bemutatott közel végleges változat mindent tartalmazott amit napjainkban egy hasonló stílusú játéktól elvárhatnánk. A God of War, a Dante's Inferno és a Devil May Cry nyomvonalain rendkívül ügyesen egyensúlyozó darabban egyaránt fellelhetők a gyors

íráru, monumentális csaták, valamint a karakterfejlődés és az ehhez köthető eszközök és mágik erősítése.

Joe Madureira aki többek között az Uncanny X-Men rajzoló és sztoriírójaként szerzett hírnevet a Marvel Comics közléseiben, személyesen prezentálja számunkra milyen egyedi harcrendszerrel várja a stílus szerelmeseit a Darksiders. A helyszínen felállított kioskokon kívül a folyamatosan körülfutott sertepertelő alkalmazottak gondoskodnak arról, hogy sose unatkozzunk, annál is inkább, mert amint egy érdekes felmondatot csipnénk el a fejlesztés részleteiről kapcsolatban, biztos, hogy a kezünkbe nyomnak egy frissen facsart narancslevet, vagy éppen ebédre invitálnak a Covent Garden egy közeli olasz étterembe. A görög, holland, és arab kollégákkal nagy duzzogva tehát elvonulunk és degeszre tomjuk magunkat, míg a délután hátralévő részében saját kezünkkel is kipróbáljuk a személyekre szabott, és bekesztett hatalmas kiveitett pörög végleges változatot, pályákat, és ellenfeleket. Minden részlete kiterjedő verdikt végjátás után, következő számunkban esedékes. ■

DARKSIDERS PRESS EVENT



TOPLISTA USA aug. 30 – okt. 3.

JÁTÉK VERZIÓ ELADÁS*

1. Halo 3: ODST X360 1 520



2. Wii Sports Resort Wii 443

3. Madden NFL X360 290

4. Mario and Luigi 3 DS 258

5. The Beatles: Rock Band X360 254

6. Madden NFL PS3 247

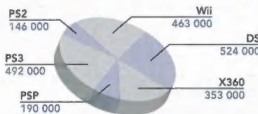
7. Marvel: Ultimate Alliance 2 X360 236

8. Batman: Arkham Asylum PS3 213

9. Guitar Hero 5 X360 211

10. The Beatles: Rock Band Wii 209

*ezer példány



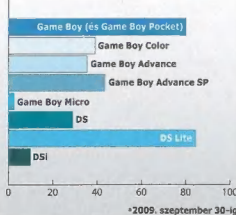
Ez a hónap a PS3-t – a századik éves árcsökkentés és az új, Slim verzió megjelenése együtt ebben a hónapban a csúcsra röpítette a gép eladásait – a premier hónapja óta ez az első olyan időszak, amikor a PS3 minden verőfélyárát megelőzte. Természetesen a Nintendót nem kell leírni, hiszen a DS segítségével azért így is uralkodik minden géptípust összesítő toplistán.



Meghízott a DSi!

Alig jelent meg a DSi, máris itt van a következő verzió, a bőszone-DS. Az XL jelzővel felruházott gép belsejében semmi nem változik, de képernyője hatalmasat nő, így az apró ikonokat használó játékokat is jobban lehet irányítani (illetve az idősebbek, csökkent látásúak is látni fognak mindent). A hagyományos cerka mellett egy golyóstollra emlékeztető órlás-stílus is jár majd a DSi XL-hez, igaz, ezt nem tudjuk elrejteni a gépben, külön kell majd cipelnünk. Nálunk február táján jelenik meg. ■

NINTENDO KÉZIKONZOL ELADÁSOK*

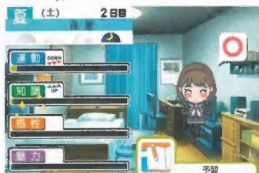


ONLY IN JAPAN

Love Plus

Hideo Kojima: „nem nevezem meg az illetőt, de van egy srác a Kojipro fejlesztői között, akinek évértédek óta nem volt barátja, és most ettől a játéktól szinte vibrálóan boldog lett”. Suda 51: „láttam egy fickót, aki egyedül ment moziba, de két jegyet vett – kíváncsi voltam, utána mentem, és meglepődve láttam, hogy a hátszékjából elővesz egy DS-t, felnyitja és a mellette levő székre teszi, hogy a „barátnője” is lássa a filmet”.

Miről van szó? A Konami új játékaról, mely Love Plus néven jelent meg, és gyakorlatilag a randiszimulátorok következő generációját hozta el a magányos japán férfiak számára. A játék két részből áll, az első a klasszikus udvarlástól szól: egy gimnazista srácot alakítunk, és három leány közül választjuk ki kedvesünket. Ajándékok, beszélgetés, hosszú séták – ahol más játékok véget érnek (szerelmet vall a hölgy), ott a Love Plus csak beindul.



■ N-DEAD

Az N-Gage-ről már megjelenése előtt tudta mindenki, hogy ordas nagy bukás lesz – és tényleg. Mint telefon, már rég nem létezett, de a Nokia játékonálként még létezett, játékok is jelentek meg rá – október 31-ig, ekkor nyitja ki a cég a szolgáltatást és a programokat.



■ POKÉPARK

Bár szoros a verseny, de a PokéPark Wii valószínűleg minden idők legtovább legolgyarabba lesz. Pikachuval rohangálhatunk egy borzalmasan ronda vídám-parkban, hogy borzasztó egyszerű minijátékok segítségével össze-haverkodjunk a többi pokémonnal. Blérgh...

STALKER CALL OF PRIPYAT

Bár a Stalker sok téren nem váltotta be a hozzá fűződő reményeket, azt senki nem tagadhatja, hogy hangulat terén nem sok program veszi fel vele a versenyt. És a hangulat az, amire a másodikonfliktus is látható – kiegészítő épít, hiszen a csernobili katasztrófa ikonikus helyszíne. Pripyat városa lesz a játszótérünk, az az ötvenezres város, amit alig három óra alatt teljesen kiürítettek és azóta

magányosan, lassan az összedőlés felé menetelve pihen. Legálábbis a valóságban, a játékban ugyanis ennyire azért nem leszünk egyedül.

A Stalker vége titán járunk valamivel, amikor ottani huszunk megnyitotta az utat a tiltott zóna mélyére – és azt a környégyűrőket fogjuk irányítani, aki a rogtán ezután eltűnt felderítő helikopterek után nyomoz. A játék gerince nem változott: FPS-nezet, kemény tűzharcok, de kidolgozott szerepjáték vonallal: kuldétségekkel, párbeszédekkel, tárgyalással és persze állandó kaja- és lövészhangnyal. Az előző kiegészítő fejleszthető fegyvereit is megkapjuk, az újdonságok rubrikában pedig mindössze két új szörnyeteg és egy felújított, DX11-et is kezelő grafikus motor áll. De mint írtuk, a Stalker igazi értéke a hangulata volt, és úgy tűnik, ezúttal az ukrán fejlesztőknek sikerül még feljebb tenni a lécezt téren! ■



0129000
Oldschool

'99/11



XENA

Óké, ha a Xenát alakító színésznőnek nem lett volna gőmbőlű testresze, valószínűleg a senki nem nézte volna a sorozatot, illetve ha a címlapra sem koltzott volna be. Amúgy a Warner Princess egy se (ze, se, bűze jellegű (jellegtelensé) akciójáték volt PS1-en, olyan, amilyenből tucat-szám akadhat ekkortájt.



2000

Bár több 90%-os korú játék is akadt (MGS Special Missions, Rayman 2, 40 Winks), ez évvel ezelőtti cikkünk tökéletesnek találta a FIFA-t egy aktuális számát, 100%-ot adva neki. Ilyen időtárlatból visszagondolva persze könnyű elemezgetni, de minden régi játékos egyetérthet benne, hogy a 99-es és a 2000-es kiadás tényleg pococp volt, azt csak a 09-es és a 10-es verziók tudták leigazolni. És az is biztos, hogy sportjátékoknak sosem fogunk maximum értékelést adni!



DISCWOORLD NOIR

A Discworld Noir minden idők egyik legpococpabb játéka, egy kevesek által ismert dicső. Persze ehhez a korunk világáig regényeket angolul is megértjük, hisz a játékok valami félreértés mennyiségű pontot, eget és szöveccet pakoltak bele. Az elképzelés 88%-os értékelés talán még visszafogottnak is nevezhető, bár az is igaz, hogy a PC-s változat azért minden téren felülmúlta a PS1-es.



LEGO UNIVERSE

Már jó egy éve bejelentették, de túl sok részletet nem tudtunk erről MMO-játékról – egészen eddig, hisz most a fejlesztők előlaltak pár dologgal. A legfontosabb, hogy nem a WoW-veteránoknak készült a játék, hanem elsősorban azoknak, akik szerették a Traveller's Tales-féle akciójátékokat. A platformrészek, az egyszerű harc, az új képességeket adó ruházatok mind-mind azon játékokat idézik – csak ugye itt rengeteg világ vár ráink, no és szabad építkezés. Utóbbinak több szintje lesz, a leggyakoribb dolgokat egyszerűen, egy gomb nyomtatásával rakhatjuk össze,



a küldetésekhez tartozó cuccoknál három-tíz darabból manuálisan állíthatunk össze például egy űrhajót (ez az oktatópálya célja, ezzel a géppel juthatunk el a kalózok, vagy épp Bionicle világokig). Lehetőségünk lesz darabonként építkezni is, ezt minden játékos a saját birodalmában teheti meg, amelyet akár nyilvánossá is tehet mindenki számára. Megjelenés jövőre, méghozzá klasszikus havidíjas előfizetési rendszerrel.



Assassin's Creed 3 Mivel közeleg

Assassin's Creed 2 megjelenése, a fejlesztők egyre gyakrabban célozgatnak a következő részre. Az egyik producer szerint két terv létezik: az egyik szerint a harmadik rész Arthur király kora Angliájában játszódna, a másik pedig a kicsit későbbi, feudális Japánba helyezné a sorozatot. Első blikkre nekünk a második ötlet szimpatikusabb, pánckos lovagokkal már foglalkoztunk a sorozatban...

Jó sorozatgyilkos A Dante's Inferno készítő csapat továbbra is a már jogdíj nélküli régi sztorikból építkezik: a Variety filmes magazin szerint a következő új játékuk a (Dead Space 2 ugye folytatás) Hasfelmetező Jack történetét fogja feldolgozni. Igaz, ezt sem az eredeti formában: a játékosok Jacket alakítják majd, aki az emberi formát öltött démonokat, szellemeket és vámpírokat fogja különleges képességeivel és fegyvereivel lemezárólni, ártatlanokat védeendő...

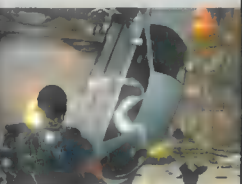
Sony: ha egy üzlet beindul! EA Resistance 3 logója egy 2010 végén a mozibba kerülő film forgatásának helyszínén tűnt fel. Így a kép alapján New Yorkba költöző játék várhatóan ezzel együtt jelenik meg. Az infomatus 2 létezését a főhős, Cole McGrath szinkronszínész pötytyintette el egy Twitter-bejegyzésben. Több amerikai magazin is megírta, hogy jövőre meg is jelenhet a Killzone 3, egy minden téren megújuló folytatás. Mivel az előző rész közel hat évig készült, kicsit gyanakszunk...

Apróságok innen-onnan A Mortal Kombat 9 mellett a már a Warner Bros. tulajdonában levő eredeti fejlesztőcsapat egy akciójátékon is dolgozik Sonya Blade főszereplésével. A következő Ghost Recon alkalm Predator lesz és 2010 év végére tervezik. A Rocksteady már a következő Batman-játékot dolgozik, más DC-hősöket és gonoszokat is felvonaltatva. A következő Boom Blox Wii mellett már az X360 és a PS3 mozgásregélődjére hangszerele is megjelenik.



MMA

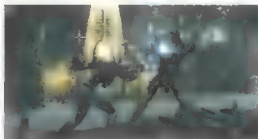
Ahogy az EA Sports elnöke elárulta még nyáron, minden évben érkezni majd egy „verekedős” játék ezzel a logóval ellátva – felváltva jönnek majd a boxot és a vegyes harcművészeteket feldolgozó programok. Idén megkaptuk a Fight Night 4-et, így jövőre jöhet az egyelőre hangzatos címmel nem beszállékos MMA. Sajnos a játék londoni bemutatója egy lapzártánk napjára esik, így részletesen beszámolni a játékról csak decemberi számunkban fogunk – de azt így is tudjuk, hogy a játékmenetben igen nagy szerepe lesz a földharcnak, a fotogatásoknak és persze a stamina beosztásának is a rúgások és az ütések mellett. A játék a Fight Night 4 motorjára épül, és az EA mindent megteszt, hogy a legnagyobb sztárok is a játékban szerepeljenek. Ez azért lesz nehéz, mert az UFC szervezet elnöke kitiltással fenyegette meg sportolót arra az esetre, ha engednének a rivalis EA-nek, és leszerződne a MMA játékba is.



Inversion

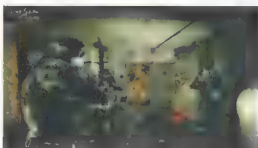
Egy rész Gears of War (külső nézetes kooperatív akciójáték, naná, hogy fedezékrendszerrel). Egy kis rész Half-Life 2 (legjobb eszközünk egy gravitációs fegyver, a Grappleler lesz, amivel fedezékeket készíthetünk magunknak, vagy egy kiemelhetjük ellenfeleinket a falak, autók mögül). Egy rész Dead Space (null-gravitációs helyszínek). Egy rész Resistance (megjötték az idegenek, kizundjuk ellenük a Fold lerombolt nagyvárosait). Plusz egy csipnytű Uncharted – hisz a szereplő Davis Russel high-tech hátizsákját leszámítva szinte a megszólalásig úgy néz ki, mint Nathan Drake. Sok eredeti tehát – az első bejelentés alapján – nem tud az Inversion, nézhetne ki sokkal jobban is, de jövőre kiderül, hogy mit is hoznak össze a Namco embernél és a TimeShift fejlesztőinél. Ők mindenestre sosem látják küldetelmek, újító megoldásokat és remek látványt ígérnek. Mi benne lennénk...

ÁLLÍTÓLAG...
a meg nem erősített íromány



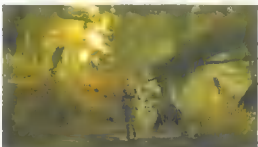
Two Worlds II

Bár a Two Worlds minden idők egyik legbugosabb és leghugulatalanabb játéka volt, épp jókor jelent meg, és a szerepjátékiánnal küzdő játékosok több, mint egymillió példányt vettek meg belőle. Így bejelentették a kiegészítőt, majd az új sztorival készülő PS3-verziót, aztán... aztán semmi. Most derült ki, hogy e terveket kukázták, és végül mindhárom HD-platformra egy teljesen új játékkal jönnek elő. Ismét egy fantasy világban kalandozhatunk, lesz mágia és közelharc, kocsmázás és millió melléküldetés. Remélhetőleg most már a történet is magával ragadó lesz, és kapunk néhány érdekesebb karaktert is. ■



Scivellation

Külső nézetes akciójáték komor sztorival, az Unreal Engine 3.0 grafikus motor segítségével. Nem, ez még nem a Gears of War 3, hanem egy európai próbálkozás ugyanabban a műfajban. A német kiadó és az ukrán fejlesztők közös produkciója sztoriját tekintve már biztosan nem fog díjakat nyerni: az apokaliptis utáni jövőben járunk, ahol az emberiség megmaradt tagjait egy Rezsim névre keresztelt gonosz rezsim uralja (fantáziadús, mi?). Mi egy főhéher lelkű, szénfekete páncélatú felkelő alakítunk, aki szép szóval és ronda nagy fegyverekkel próbálja a rezsimistákat jó belátásra, vagy legalább elhalálozásra bírni. ■



White Knight Chronicles

Bár nálunk még az első rész sem jelent meg, Japánban már nem csak az EX jelölésű kibővített verziója jelent meg az eredetinek, de második részről is bőven cikkeznek a lapok. Inkább játéktér és apróságok tekintetében bővül a játék, mintsem lényeges dolgokban: a viszonylag kis ország helyett most már egy egész földrészt bejáráható lesz, a csatában ezúttal már hat karakterünk is részt vehet, és eddigieken túl megannyi új fegyvert és képességet szerezhetünk. Saját karakterünk megint a főszereplő Leonard barátja, online módban pedig ő lesz a hős. Megjelenés Japánban 2010 végén, nálunk úgy 2080 körül várható. ■

A JAVÉRTULÓ számokban

1.	113
3.	638
14	78 641
37	25 millió



■ Warhammer: A Dawn of War 2 első – a hagyományoknak megfelelően önállóan is működő – kiegészítője a Chaos Rising címet viseli, és a közös által megfertőzött ürgárdistákat hozza be a pakliba: multiban játszhatóak lesznek, a sztoriban pedig természetesen őket kell majd laposra verni.



Január második hetében jelenik meg a második Army of Two, és ennek tiszteletére a fejlesztők újabb és újabb dolgokat mutattak be a programból. Ilyen például az Extraction játékmód, ami tulajdonképpen a „négy játékos, hullámokban támadó ellenfelek” című móka egy újabb variációja. Úgy tűnik, 2010-ben ez már kötelező lesz minden akciódús játékba... A kooperatív-módon is sokat fejlesztettek, a legjobb új funkció az, hogy kijelölhetünk társunknak egy-egy különösen veszélyes figurát, így még jobban lehet taktikázni. Lesznek csak trükkök megoltható ellenfelek is, a lángszóró-nézhézpáncélos figurát például a hátán lévő vezeték elpattintásával tehetjük hidegre (a Ha Halalos Fegyver 4.)



A sztori, ahogy korábban már megírtuk, Shanghai lerombolt, terrortámadás alatt levő városába visz minket. Mivel az úgynökségi bázisunk messze van, ezért a realizmust a sarokba vágva a fejlesztők lehetővé tették, hogy bármelyik pillanatban belépünk a fegyverboltba és kicsit legőzözzünk a fegyvereinkkel. Szó szerint, hisz most már minden fegyver tusa, csőve, távcsőve, társa és még ki tudja milyen alkatrésze cserélhető bármelyik másik fegyver hasonló részével. Így teljesen extrém pukkanatok is kialakíthatunk, mondjuk távcsőves lángszórót, shotgunt hevedertárral, vagy pisztolyt bajonettel. Emellett készíthetünk csavarhúzóból „kést”, udítóis dobóből hangtompítót, de a MacGyver-beállítottságú harcosok egyéb csinál magad jellegű akciókat is végrehajthatnak. ■



■ Az „év izzadt szakállá” díjat már most kioszthatjuk a 40th Daynek



LIVING ON THE EDGE

...avagy népi mese Timről és a gonosz védjegy tolvajokról

Egy szörv volt, hol nem volt, élt, éldegelt egy Tim Langdell nevű dölceg legény Kalifornia államban, az almariumában pedig legértékesebb kincseként egy 1984-ben lajstromba vett védjegyet őrzött. Igen-igen fontos volt ez neki: harmincéves munkájának gyümölcse, egy korán indított privatizációs botrány termékeny magocskája. Jösszándékú tündér sügta meg neki a múlt szándékát végén: „Fiam, vesd el ezt a magot, annyi eleled terem majd belőle, hogy egy életre jóllakhatsz vele!” Tim meg is fogadta ■ tanácsot; ő igazán nem tehetett róla, hogy mesebeli hősként nem készült fel a való világ gonosz, kizsákmányoló környékére.

TIM ÉS A JÓTÜNDŐ TERVE

Tim jösszándékú mágnásként került a szoftverpiacra: Sotfek néven nyitotta meg kis boltocskáját Covent Gardenben, Londonban, a hetvenes évek végén. Sok-sok szorgos macoskánál adott csengő aranyakat játékkifejtésre, amelyeket ő adott ki: a bevételén megosztottak, és boldogan éltek, miközben bele sem kellett halniuk.

A tündér 1984-ben látogatta meg Timet, és ■ fűlébe sügta: „Változtasd meg a céged nevét The Edge-re! Ez hűten tükrözi vállalkozásodok élenjáró mivoltát, és még vagyonosabbak lehettek, de vigyázz, hogy ezt a varázsigét más ki ne mondhasa –

ez lesz a te kincsed! Változtasd meg élted!” – idézte a tündér Rilket, és szublimált. Tim úgy is cselekedett, ahogy ■ tündér tanácsolta – majd csodálkozva látta, hogy az igazat mondott. Kisvártatva Pasadenába költöztette a boltocskát; eleve lett az intrikából, ugyanis a rosszindulatú bírók szerint nem fizetett egy lyukas garast sem két programozójának, akik a Soldier of Lightot írták át Commodore 64-re. Tim azonban nem ezért távozott, hanem mert ■ Commodore a CDTV és ■ Amiga platformok vezető fejlesztőivé léptek elő ■ boltot – persze a vállalat mindezt letagadta, nyilván, hogy Timet rossz színben tüntesse fel.

JÖNNEK A GONOSZOK

Ő pedig kisvártatva rájött, hogy mindenki az ő kincseit akarja: dacolva azzal, hogy ■ The Edge védjegye az ő birtokában van, és ennek minden, a videojátékokhoz kapcsolódó felhasználása után arannyal kellene neki fizetni, a japán császár emberei galád módon Soul Edge néven akarták kiadni nyugati felségterületen a veredékes játékokat, nyilván azért, hogy Tim vállalkozásának farvizén evesszenek. De hősünk nem olyan fából faragták – bár a császár embereinek szemében egyszerű gajin volt csupán – nem hagyta, hogy dacoljanak vele, hanem a bírósághoz rohant, aki igazat adott neki. Az igazság győzedelmeskedett, a

Namco seregei megrettentek ■ hős vállalkozásától, és kénytelenek voltak Soul Blade néven kiadni a játékot, hogy világisikert arathassanak. És Tim továbbra sem hagyta magát: hiába próbálkozott a Sony a PlayStation Edge magazinjával, hiába kínálta a Future Publishing EDGE néven ■ újságját, hiába birtokolt a Marvel Mesebirodalom számos címet, amelyben a varázsigé szerepelt, fáradhatatlanul övta a kincseit, pörbe fogott mindenkit, és nem hagyta magát, nem ő!

Igy teltek-múltak ■ napok; Tim ezalatt már a boltocskát sem nyitotta ki, csak néha bejárt, leporolta a pultot, egy-egy megszikkadt programkódot pedig szeretetteljesen, ám tuzetesen megvizsgálított, hogy hátha lehet még kezdeni vele valamit, és nem lett úrrá rajta a digitális romlás. Évtizedeken át őrizte ■ varázsigét, dolgozta nem kellett: megfizettek azok is bőségesen, akik óvatlanul visszaéltek a tiltott szavakkal.

AZOK ■ GALAD FRANCIÁKI

Ám egyszer csak szörnyű dolog történt: egy David Papazian nevű francia társával, Matthieu Malotól együtt 2007-ben megalapította ■ Mobigamest. Fáradhatatlanul dolgoztak két éven át, hogy debütáló iPhone-játékuk nagy sikert arasson, de ■ nem volt elég a tehettelekenek! Kimondták ■ varázsigét: Edge néven jelentették meg

■ programot! Eme orcsátlanságot Tim nem volt képes higgadtan feldolgozni: állá akkorát koppant, mint XVI. Lajos feje ■ guillotine alatt.

– Kerébe töretem őket a Trafalgar Square-en! – üvöltötte, majd miután eszébe jutott, hogy húsz éve elköltözt, korrigált: – Lovaskocsival vontam végük őket a Mulholland Drive-on! – Dühöd levelet írt az Almás Cégnek, hogy tüntessék el a játékot ■ szeme elől, vagy fizessenek busás hasznát ■ rokfotózábló gallok, különben a kisbíró elé viszi az esetet.

Ezt meghallván aláztos levelet küldött Papazian, cirkalmas bocsánatkérést fogalmazva meg, könyörögv, hogy hadd használgák ■ varázsigét, hogy mindenki arról ismertesse meg őket, ám Tim hajthatatlan volt és dühös: napnál világosabb, hogy az ő korai zseniségét, a Bobby Bearing játékát márszint, és ráadásánál a varázsigével akarták halhatatlanná tenni.

Jótét lelkek próbálták csillapítani: – Na de Tim, ■ Bobby Bearing huszonhárom éve jelent meg, két színt használ összesen, és még mindig folynak ■ viták, hogy a zaj, amit árszt, vajon egy földönkívüli civilizációval folytatott kapcsolatteremtési kísérlet-e, vagy zenének szánták. De eleve a játékmenei is teljesen más. Most mit piszkáld ezt ■ két srácot? Hát nincs neked jobb dolgod?

– Márpedig én ezt nem tűrhetem! – jöngött Tim, és most is túrte, mert a The Edge-nek 1994 óta tényleg nem volt dolga, így hát éppen ráért foglalkozni velük. Megírta a galléknak: fizessek – eddig! hasznuk negyedtől és feleslektől a varázsigét, vagy éljünk vele tovább, de téniszsek fel, hogy galád mód másolatát a Bobby Bearinger, és még így is tiszted követel a jussukból, mert hát ez a feudalizmus már csak így fog szokás. Bőrlátok ugyan egyezkedni a franciák, de amikor Tim már csupa nagybütkűkkel papíra vetett, helyesírás hibákat sem nélkülözött dühöd leveleket írt nekik, megismerodotak, és kivették a formázom Almás Géc kirakatóból a varázsigés papíra csomaogt árut.

MÉDIAFARKASOK

Haj, de micsoda események követték mindezt! Gépásúgók kezdtek el zaklatni Timet, a legszemtelenebbek közé tartozó Eugoramer nem átlátta megkérdezni, hogy hallott-e róla, vagy éppen gyönyörűlő Védjegye vámpírnak becézik. Megdühödött erre Tim: – Nem hagyhatja magát ■ ember, hallja-e! Ma egy, holnap tízen egy, holnapután százezer – így megy ez! Az Edge de anyé, hozzáam tartozik, jótromba van véve, a nemzetközi jog pallosa sújt le mindazokra, akik az engedélyem nélkül használják! A boltosra már hétszázötvenhat játékok sorakoztak! polcain, nem szorulok én más kenyérre!

– Ugyan, ■ nem több, mint hetven, ha nem számítjuk ■ egyes verziók más platformokra portolt változatait – szölt közbe ■ újságíró. – Egyébként mondanám három játékot ■ Edge repertoárjából, amelyek megjelentek az elmúlt öt évben kereskedelmi forgalomban?

Tinnek torkán akadt a szó. Igaz, hogy előrelendültek már a régiségek újbóli áruba bocsátásán? Nintendo virtuális piactérén, és hogy a hivatalos honlapjukon is újgenerációs versenyjátékokról beszéltek, de erőni senki sem tudott túl sokat. - A Bobby Beaming! - vágta oda dőlyösen. - iPhone Remin formájában kerül majd a piacra! Mobiljátékokkal foglalkozunk - emelték elvett sorlót - Van harminc évnél frissebb anyag is a felhatalban? - kíváncsiskodott az újságíró, de Tim már túl duhos volt ahhoz, hogy a zűrzavarász nvaogatása válasszon.

ÁLOMUTAZÁS

És Timnek aznap éjjel látomása volt: egy sötét dzsinn jelent meg előtte, és bár hősünk már hozzászokott a paranormális jelenségekhez, az édes titkot megosztó tündérhez képest ez úgy festett, mint maga a Sátán.

– Neked teljesen elment az eszed? –
dörögte a dzsinn. Szeme szikrát szórt,
kénköves szakála füstölt, fojtogató
illattal töltve meg a szobát.
– Hogyan? – dadogta Tim, erősen
koncentrálvá arra, hogy nehegy össze-
vizelei magát.

– Volt posád – renomédrá hivatkozni, amikor harminc éves kiadói múlttal – hátad mögött ilyen himnusi játékokat mutatsz fel? Talán az ipari futóbolondja akarsz lenni, mint az az agyalágyult Jack Thompson? Te fenyegetőzöl pereskedéssel, te kéred ki magadnak, hogy Védjegyvépmír-nak csúfoljnak, hogy kiröghögnak, amikor a pojáca viselkedéseddel onként mondasz le – jo hírnévhez való jóodról?

- De... ■ hírnevem... nekem igenis van hírnevem! - kiáltott fel Tim, mert még ■ rettenés sem tudta elnyomni benne a feltörő ingerültséget. - Mi adtuk ki a Fairlightot ZX Spectrumra! Ki vonná kétségbe ■ értékét? Ki volna olyan ostoba?

Té vagy az, hogy más szerszámjával verem a csálást, kismám! – ülvöltöt ■ dzsinn. – Ha Bo Jangeborgnek nem készítek el ■ Fairlightot, té már ■ nyolcvanas évekét fogja és csak az Edge nevéből élne! – nem, nem a sajátodból, hanem a máséból, mert máshoz nem értesz. Utoljára mondom: szedd össze magad, épíleg, hogy a videójétekszáj fele rajtad rhög, éde be ennyivel, ne haragítsd magadra a másik felet is! – Eltorzult arcán felröhögött, majd felkapta Karl Marx Válogatott Emlékritáinak mászás súlyú kötetét, és Tim arcába vágta.

Tim üvöltve ébredt fel; csak lassan tudatosult benne, hogy pasadenai otthonában van, nem a purgatóriumban.

„Rossz álom – motyogta maga elé. – Csak egy rossz álom.”

Az általános köztudás ellenére a józanság máris kezdett felüldözni rajta, de tudta, hogy nem lenne képes újra elaludni. Bekapcsolta a számítógépet, és a videójátékos oldalakon böngészett; a gyakran frissített honlapok hírszernye által szűrt információ-dumping még az avatatlanok számára is a benefitesség illúzióját kínálta, és Timnek épít erre a régi tapasztalt érzésre volt szüksége. Egy ítélet adaptálatján keze abbahagyta az érgemzogatást. Az évtizedek során kialakult feltételes reflex hatására villámgyorsan előtört a duh, de a szemében kikázó dollárjelleg, egy pillanatra a kétség felhője szurhat keresztül. Vajon tényleg csak álom volt? Ismét duhok léteznek, de a immár magára is – rossz álmokból berezeli nem felölt, felelősségteljes felfrízhoz illy viselkedés. Cselekednie kell – és raacsodok a szakkilárási elveivel.

Bár a formai követelmények szerint most jonne az, hogy „Itt a vége, fuss el véle”, ez nem fog elhangozni: az ostobaság és a kapzsiság az emberiséggel egyidős, folytonosan íródó történet, amelyben Tom Langdell nem főszereplő, csupán epizodista. A könyv jelenleg azon az oldalon van nyitva, ahol Tom nekigugor az ípar hétfőj sárkányának, ■ Electronic Artsnak, miközben ősi átdöktést szűri a fogai közt ■ „Mirror's Edge” szavakat.



[IRTA GREGS]

Wii, PC-n – tényleg ez a jövő?

Air Command

Az épp véget érő évtized legnagyobb újítását a végére hajtogatta: a 3D, az online játék már rég látott dolgok – de a mozgásérzékelés eddig csak a sci-fi világok kiváltsága volt. A Nintendo forradalmat indított el, amely most PC-re is kezd áttérnedi...

A Fujitsu a szeptemberi IFA hardverkiállításán jelentette be és mutatta be forradalmának nevezett új, többfunkciós hardver periferiáját, mely a mozgásérzékelős kontrollerek, a PC-s egerek és a távirányítók funkcióit próbálja meg egyedi módon ötvözni. Míg a Nintendo kasztát robbantott forradalmi irányítási módszereivel a Wii és a DS gépeken, a riválisok csak most próbálnak meg visszavágni új fejlesztéseikkel. A Sony „pálcaja” már tavasszal elérhető lesz, az igazi forradalmat beharangozó Microsoftos Project Natal pontos megjelenése még sűrű homályba vész – mi jövő karácsonyi debütálást jósolunk.

WII UTÁN EZMÁDOR

A Fujitsunál ezzel ellenben nem sokat lafacáztak, a szeptemberi bejelentés után pár héttel már kopogtatott is a futár szerkesztőségünk ajtaján, táskájában a hardver egy már közel végleges, már tesztelhető változatával. A csaknem semmiből előbukkanó új, pisztolyszerű kontrollert, ha nem is tűnik akkora forradalomnak, mint a Nintendo próbálkozásai, jelentős újításként hathatnak a piacon, ahol cirka húsz év óta, a Wii és a (már kikopott) joystick bevezetése óta nem túl sok valóban újhatás ketyere kavarta fel az állóvizet.

Az Air Command alaphelyzetben egy kézbesiműlő, a játékkereszkben megszokottnál jelentősen kisebb pisztolyra emlékeztet. Fogása nagyon kényelmes, anyaga, kidolgozottsága magasfokú igényességéről

tanúskodik. A pisztoly természetesen vezeték nélküli, fogása mellett súlya is teljesen ideális, se nem túl könnyű, se nem túl nehéz. A ravaszon felül öt nyomógomb található meg a középső, úgy elhelyezve, hogy valamennyi kényelmesen elérhető és könnyen lenyomható legyen. Elég durva tesztünket hiba nélkül túlélte, így majdnem biztos, hogy a hosszas igénybevétele sem fogja kikezdeni őket. A gombokon felül a „pisztolycső” tetején található még egy d-padhoz hasonló irányító, mellyel a menükben tudunk kényelmesen navigálni, de akár egy-egy külön funkciót, például fegyvertöltést, turbózást is helyezhetünk rá játékon belül, ennek köszönhetően gyakorlatilag négy gombbal megnevelhető a bevezethető extrák száma.

A pisztoly a wiimote-hoz nagyon hasonló, mozgásérzékelős irányítással is rendelkezik. A hosszú, majd hűscentis érzékelő helyett itt meglepő módon elég egy alig pendrive méretű egységet az egyik USB portba helyezni, és a pisztoly alap funkciót pár másodperces öninstallálás után máris elérhetővé válnak. A mozgásérzékelés – melyet még kalibrálnunk sem szükséges – helyzetfüggetlen, tehát nem kell feltétlenül a monitor előtt kalimpálnunk pisztolyunkkal, ha úgy kényelmesebb valakinek, akár már ölében tartva is könnyedén használhatja, réven az egység a relatív elmozdulást figyeli. A megfelelő gombokat bekalibrálva használhatjuk akár mindennapos Windows tevékenységekhez, így például böngészéshez is. Az újdonság hatásán túllépve azonban rájövünk, hogy bár precizitásban

valóban felveheti a versenyt a jó öreg egerünkkel, néhány töredékmásodperccel azért lassabb annál. Arról nem is beszélve, hogy az egeret legritkábban eseten használjuk csak önmagában, ha viszont billentyűzetünk is segítségül hívjuk, mondjuk egy internetes cím begépeléséhez, az Air Commandet először le kell tennünk kezünkől ahhoz, hogy normálisan tudjunk gépeit. Bár az egységnek van wiimote-szerű csuklópántja is, a pár hetes tesztelési időszak alatt sem sikerült elsajátítanom a csuklóról lógó fegyverrel történő kényelmes írás fortélyait.

PISZTOLYBÓL PÁLCA

Mindezek alapján eddig egy egyszerű, Wii-koppintó PC-s kutyóról lenne szó, ám a Fujitsu nem elégedett meg ennyivel. A kontrollert négy különböző funkcióban, irányítási módokkal is tudjuk használni, ebből három esetén opcionálisan fel kell tekernünk „pisztolyunk” alsó, alapesetben markolatként funkcionáló részét. Ilyen formán egy egyenes pálcát kapunk, melyet akár egy kézzel, akár két kézzel fogva használhatunk. „Sport üzemmódban” főként tenisz és golf játékokhoz alkalmazhatjuk, az adott sportág ismerős mozdulatait imitálva. E téren egyedül a Virtua Tennis harmadik részével, valamint egy koreai (?) krikzkrakzokkal kommunikáló teljesen ismeretlen játékkal tudtam tesztelni a ketyerét. Utóbbiban, melyet valószínűleg külön ehhez hardverhez írtak, meglepően jól funkcionált az Air Command, bár a Wii-s teniszekhez viszonyítva sokkal kisebb, kevésbé éreztetesebb mozdulatokat lehetett és kellett irányítani a programot. Hasonló tapasztalataim voltak a Virtua Teniszszel is, és bár az irányítás élvezetesebb volt, mint billentyűzetről, precizitásban valahogy mégsem tudta felvenni a versenyt sem a keyboarddal, sem a konzolos verzió analóg karos irányításával. En személy szerint egyedül is majdnem leamortizáltam egy-két dolgot az asztalomról és környékéről, kíváncsi lennék, hogy miként teniszezik négy játékos egy monitor előtt ülve egymás ellen: merthogy akár négy különálló Air Command egységet is lekezel egy PC.

Függőlegesen, joystick-szerűen tartva az egység botkományként is funkcionálhat a repülőgép szimulátorokhoz – ennek kipróbálására egyelőre sajnos egyik mellékelt játék sem volt alkalmas, bár bőve hízem, hogy ilyen téren felvehető a versenyt



a legújabb erőviszacsatoló joyokkal. Kormányként bevetve már kicsit felemásabb a helyzet, ilyen esetben „pálcás” formában mindkét kezünkkel fogunk kell a pálcák egy-egy végét, mintegy kormánykereket imitálva (á la Mario Kart Wii). A „tekerés” pontossága meglepően precíz volt itt is, mind a Crashdayben, mind a Burnoutban jól, gyorsan és precízen reagáltak járműveim, bár itt már hiányzott egyes esetekben, hogy a kontrollérzékenységét nem lehet semmilyen formában állítani, nem mondhatjuk meg, hogy egy 120 fokos „pálcacelfordítás” a játékban mekkora forduláshoz felel meg. Ennél az üzemmódnál jött ki leginkább a rázkódás hiánya: mivel semmiféle beépített motor nincs az eszközben, ütközéseink, rázókőre való felhajtasaink teljesen érzékelhetetlenek maradnak (ez persze csak konzolosoknak lesz fura, aki billentyűzethez, egérhez szokott, annak nem fog feltűnni a dolog). Pláne úgy, hogy ami a többi üzemmódban előny, a vezeték nélkülség, az itt sajnos komoly hátrány. Kormány esetében megszoktuk, hogy stabilan rögzítve van valamihez az, amit forgatunk, itt viszont egy könnyű, akár önlökben is tartható kis apróságról van szó, melynek köszönhetően a vezetési élmény kicsit „súlytalanabb”, gyerekesé válik. Szó se róla, precízségben jelentősen jobb volt a helyzet, mint billentyűzethez használva, de egy jobb kormány mellett az élmény kicsit nevésegesen hathat.

Kissé ironikus módon az Air Command ott működött a legjobban, ahol a legkevésbé lehet használni: a klasszikus játéktér, fénypistolyos játékok átiratainál. Roppant jól szórakoztam a House of The Dead és Virta Cop sorozatok utolsó részeivel – kár, hogy ilyesmiket manapság már egyáltalán nem adnak ki számítógépre.

GYEREKBETEGESLEK

A hivatalos támogatási lista mintegy négyszáz játék nevével tartalmazza eddig. Ez azért fontos, mert az Air Command kizárólag akkor működik bármely játékban, ha az kimondottan támogatja. Az eszköz bevetéséhez szokásos módon installálnunk kell a programot, majd külön az AC menüéből kell indítanunk a játékokat, hogy a kontrollér átvehesse az irányítást. Ugyanebben a menüben kell előre definiálnunk a játékon belüli gombkiosz-

tást is – bár kissé elnézőnek kell lennünk a kissé fapados interface-szel kapcsolatosan, az pedig külön nyűg lehet, hogy ha valami mégsem tetszik a játékban, csak kilépés után tudjuk másként bekalibrálni a gombokat.

A nem végleges szoftver egyelőre tizenkét „nagy” játékot támogatott – köztük a Burnout Revenge-et és a Need for Speed Undercover-t, ám a maradék jó része teljesen ismeretlen név volt számomra. Sajnos hasonló a helyzet a jövőben, illetve megjelenéskor támogatni kívánt játékok listájával is. Ezeknek jó egynegyedéről soha nem hallott szerkesztőségünk egyik tagja sem, másik egynegyedük pedig egyszerű, Flash-alapú, böngészős játék, melyben még a precizitásnak sem feltétlenül van szerepe. Külön öröm volt, hogy a tesztelt verzió ráadásul minden ilyen játékot következtetene Internet Explorerben nyitott meg, mely ment-rendszerűen szét is fagyott ettől a művelettől.

A maradék játékok egyik fele valóban minőségi darab volt megjelenésekor, ám az összesített lista alig egy hatoda tartalmaz az elmúlt egy évben megjelent neveket. Furcsa, hogy az eszközt szerintem jól lehetne használni stratégiai játékokhoz is, a listán mégsem találunk ilyesmi címet – bár a Black and White irányítására azért kíváncsiak leszünk. A felsorolásból a CoD4-et leszámítva ugyanígy szinte teljes mértékben hiányoznak az FPS-ek is, de néhány ígéretes akciójátékot azért kisorsz köztük: értő szem: Dead Space, Mirror's Edge, Overlord. Autós játékoknál már kicsit jobb a helyzet, csaknem minden korábbi és új nagy név támogatása be lett ígérve a GP Legendstől kezdve a legújabb Need for Speedig.

Mindent együttvéve egy kicsit még kiforratlannak éreztük a technológiát, de örömmel vesszünk minden hasonló kezdeményezést PC-n is. Az Air Command valamikor november tájékán kerül a hazai boltok polcaira, körülbelül 20-25 ezer forintos ajánlott fogyasztói áron. Az összeg kicsit borsosnak tűnik egy ilyen inkább jópofa, mint elengedhetetlen kiegészítő, bár szerintem a vásárlói lelkesedésen sokat dobna, ha nem hivatalosan idővel mellékelnének hozzá egy Wii-emulátort is... ■



ESET Smart Security

NOD32 technológiával

INTEGRÁLT KOMPONENSEK
NOD32 vírusvédelem
NOD32 kémprogramvédelem
Személyi tűzfal
Levelszemétszűrő



www.eset.hu



pltykát a
 Age-hez hason
 évekre
 karakterekkel és Effect 3
 tenyileg: felvezetéssel)
 network nevű
 lye
 valam
 akkor
 az
 is tartozik anny
 mai
 latban a
 csak, hogy
 mirol is szólni
 nevet a második
 szólni Amennyire tudom es híd
 sokat
 azt sem áulita Hát
 akkor a majd bárm
 mondanak ezek



ott, ahol a játékos a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban. Walt: "Miközben a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

A játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban. Walt: "Miközben a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

Il köztudatban szereplő vidám, éneklős Miki Egér imázshoz képest milyen hangulátú illetve központi játékra számíthatunk?

A játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban. Walt: "Miközben a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

Sokunkban első pletykák óta egy kérdés kering: miért Wii-exkluzív a játék?

A játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban. Walt: "Miközben a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."



JUNCTION POINT
The art of the game

Junction Point

Noha egy játékot sem sikerült még elkészíteniük, a Warren Spector és a Warren Spector (a Warren Spector és a Warren Spector) alapított Junction Point mindig is az érdeklődés központjában volt. Első tervük egy epizodikus akció-RPG volt, de ebből az összefogásból végül nem lett semmi - ha csak nem számítjuk, hogy Art arca bekerült a HL2-be. Ezt követte a Ninja Gold terve, amit eredetileg John Woo talált ki, filmként. Az akkormég ShadowClan névre haligató projekt a Junction Point beszállásával kapott új nevet és részben új sztorit: egy mai környezetben játszódó akciójáték lett volna, amelyben a japán Jakuzs és az orosz maffia volna egy hatalmas szállítmányt aranyt.

...ennek a metódussal sem...

Talán szegényes tudásunknak köszönhető, de eddig nem sokat hallottunk Oswald karakteréről, aki pedig a korábbi hírek és az itt a falakon is látható rajzok alapján fontos karaktere lesz a játéknak. Ki is ő pontosan?

Walt: "Oswald a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

És ebben a formában kapott szerepet Oswald a játékban is?

Oswald a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

...ennek a metódussal sem...

Ki is a Phantom Blot?

Phantom Blot a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

Miki. Sőt, Epic Mickey. Disney. Milyenek a várakozások, milyen a nyomás rajtad?

Walt: "Miközben a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."

És most már örökre a Disney-karakterekkel fogsz dolgozni?

Walt: "Miközben a játékban a szörnyeket a falak felé és a töllel, illetve az egész szörny és a szörnyek kint járhat, mint a játékban."





SETTLERS 7

PATHS TO A KINGDOM

■ Az ezredforduló óta bezárt az RTS-ek műfaját kvázi megteremtő Westwood, karrierjének csúcán eltűnt a süllyesztőben az Ensemble, névlegesen elvesztette függetlenségét ■ Blizzard – izeltő a stratégiai stílus legnagyobb fejlesztőinek életéből (oké, a Blizzardot annyira azért nem kell sajnálni...) ■ A Blue Byte viszont látszólag elpusztíthatatlan. Nem elég, hogy már 1988 óta ontják magukból az ontanivalót, ráadásul még játékefejlesztők is, németek is, és épp egy törvényjavaslat próbálja ellehetetleníteni ■ extravágasabb kilengéseiket (lásd ■ német cenzúráról írt cikkünket augusztusi számunkban). Vagyis halmozottan hátrányos helyzetűek, akik minden véssé ellenére tartják magukat ■ árbochoz, tesznek az orkán erejű szél szaggatta vitorlák veszélyeire és hajóznak tovább oda, ahová már két évtizede tartanak: a Settlers birodalma felé, szám szerint hetedszerre, a gyakorlatban sokadszorra.

ICH BIN EIN SIEDLER

A Settlers fura egy sorozat: jövő tavasszal – ■ hetedik rész érkezikor – ünnepli tizenhetedik születésnapját. És tizenhét év alatt megdöbbentően keveset változott, a telepések '93-as monitorra masírozásuk óta olyan sok mindent nem fejlődtek, hacsak a harmadik részek malacöntődejét nem számítjuk ide. Persze marketingszövegekben nem volt hiány: a 2007-es Rise of an Empire jelmondata a fejlődés, megsemmisítés, ■ kihasználás és a kiirtás volt, a Paths to a Kingdom viszont már ■ felfedezés, ■ befolyás és ■ haszonszerzés. A Settlers fejlődik, az alapok változatlanok, a feladat továbbra is egy apró település felvirágoztatásával egy komplett birodalmat kiépíteni. Ám ennek mikéjén már nagyon nem a régi, ■ Settlers 7 nem csak ■ idő kerekén teker egy nagyot (a középkor helyett ezúttal ■ reneszánsz életformára fókuszálva) de a győzelmi feltételeken is – befolyást gyakorol a Catan, ■ Civilization és ■ megállíthatatlanul fejlődő német táblás stratégiai társasjáték piac.

Az eddigi Settlersök zömében nyerni általában csak hadsereggel lehetett – egy ütőképes sereg hatékony támogatásával a területfoglalás olyan komoly akadályt nem jelentett, ám a Paths to a Kingdomban változnak ■ dolgok. Előtérbe kerül a gazdaság, ■ tudomány és persze ■ fegyvergyártás, de hogy mikor melyik szektornak jut hangsúlyosabb szerep, az csak rajtad múlik. A tét: győzelmi pontok szerzése. A Civilization és ■ Catan inspirálta megoldással elégánsan és nem csak ■ nyers erőre hagyatkozva vívható ki a siker, a Settlers 7 több szempontból is vizsgálja az

kiadó **ubisoft** fejlesztő **blue byte** platform **pc** megjelenés **2010 tavasz**

A cuki telepések hetedszerre is falut, várost, sőt, királyságot fognak alapítani. Persze csak akkor, ha kódexeket és kardokat is csatasorba állítunk!





■ Legnagyobb meglepetésünk a kereskedelmi térkép ■ valós világ épül

Papi csapatok

A templomokból termelhetjük ki a kutatást végző szenteléseket, akik majd a kolostorban járulnak hozzá az élet modernebb tételéhez. Három kolostorfajtát kapunk: a mezőgazdasággal foglalkozóban természetesen az étellel kapcsolatos újításokat dolgozathatjuk ki (ilyen az erdőzet, ami a fávágók- és telepítők és fűrészmalmok teljesítményét növeli), vagy a haltenyésztet, ami a horgászok eredményességét javítja. A kézművesekkel foglalkozó kolostor az épületek terén adhat bónuszokat, például erősebb falakat, gyorsabb építkezést, vagy éppenséggel tci-fibe hajló módon szerzőmök nélküli termelést a bányáknak. És végül ott van a tudományos kolostor, ahol főleg a katonai témákban egyeztetnek a szentelések: gyorsabb menetelés, kéntrásvások, illetve az eltérő egységfajták erősítése kutatható itt



ELŐRE ■ KIRÁLYÉRTI

A döntés egyáltalán nem csak névleges, a három kvázi célirányos útvonal kiválasztásával az előállítható egységek és épületek típusa változik. A területfoglalás egyszerű, az ott állomásozó barbárok és egyéb ellenséges hordák eltörlésével szerzed meg az adott zóna – a harcok automatikusak, beleszólni egyáltalán nem lehet, a Settlers 7 ■ téren ragaszkodik ■ Civilization (illetéleg saját korábbi részeit) munkametéhez. A technikai fejlődés viszont érdekesebb, a papi erőkre való építkezéssel kiválasztható ■ kuta-

A kereskedelem terén a Paths to Kingdom az előző részre alapoz, csak itt nem lovagok indulnak küldetésekre, hanem kalmárok

tásra kinézett tudomány, aztán megkezdődhet a munka – minél több ■ szerzetes a kolostorban, annál gyorsabban vetik papírra a szent szavakat. Ezt viszont párhuzamosan az ellenfél is megteheti, gyanúsán fő párharcokat lehet majd vívni az idő ellen – aki nagyobb figyelmet szentel papjai tenyésztésének, akár korábban is befejezheti ■ kutatást, elhappolva ■ opponens elől a lehetőséget. A kereskedelem terén a Paths to Kingdom az előző részre alapoz, csak itt nem lovagok indulnak küldetésekre, hanem kalmárok: a kereskedők ■ alapvető nyersanyagok cseréjén túl missziókat is elvégeztetnek, melyekért nem csak újabb fa/kő/megiegy jár, hanem kereskedelmi pontok is. Minél több kereskedelmi pont annál gyorsabb út a győzelem felé.

Egyszerű és nagyszerű, ráadásul belterjes is: a méretes kampány mellé a Settlers 7 méretes online komponens is csap, eredmény-táblával, csapat- és klántamogatással és persze minden elől földi jóval. Például egy új grafikus motorral, a stilizált objektumok felé emelkedő Settlers 7 már most, a megjelenés előtti hónapokban is remekül fest és ez csak javulni fog – ahogy várhatóan maga a széria is. A Paths to Kingdom régóta várt újításokat hoz és ha nem is reformálja meg alapjaitól a szabályrendszert, de a kellőképp megpizkálja ahhoz, hogy ennyi év elteltével is frissen hasson. Lehet, hogy ■ győzelmi feltételek változnak, de a peonok birodalma marad a régi-ben: kicsit már nem olyan lassú, talán már nem annyira összetett, de a Settlers-vér még mindig ott csörgedezik az ereiben. ■

eredményeket és aszerint osztályoz. Értékeli az elfoglalt szektorok mennyiségét, a hadsereg méretét, a birtokolt kereskedelmi utakat, a kincstár telítettségét, ■ technológiai szintet és még sok egyéb más is. A rendszer rendkívül flexibilis révén két teljesen ugyanolyan összetételű diadalmenetre nagy esély nincs, a választott irányvonal általában térképről térképre változik.

Az eddigi Settlersek zömében nyerni általában csak hadsereggel lehetett – ám a Paths to a Kingdomban ez változott

Mert ahol működik ■ katonai dominancia ott nem biztos, hogy a kereskedelmi is fog. Elméletben, ■ gyakorlat persze más, ■ Settlers 7 három utat kínál ■ győzelem felé. Egyrészt ott a sokat emlegetett katonai főlény, az opponensek teljes annihilációja; ott az apátságokban szerzett befolyással kivívható tudományos innováció, az új találmányokkal való előrelépés; és persze ott van az aranyérmekkel teletömött borszákok lóbalása, a kereskedelmi utak kiaknázásával követhető finánciális kánaén.





Nem mintha lenne az
apár fázis után
lehetőek a kritikus találatok. Az Avatar
hasonlít csak
a zellést tekintve is. A
már messze tizenhet
és
területtel: a közrük való
általában
a moterosónak
mértet
a varaként viszont ma
Ja, és

a felszere
 a főlegv
 nos, ha
 bőszen
 nem

[illegible]

Az Avatar az elit... formabontó...
 kiadásokkal büntetés...
 inkább... veszt...
 es skóre... fel...
 A...
 Nintendo... cím... szinte...
 koncentrá...
 érdek... közlehar...
 öbb... várható... Raadassul a Wilmore használatára meg...
 nyos... es problemá...
 mos kapu klasszikus... sziklakon való...
 mar... az... Ennel...
 terület...
 választ... A PSP-verzió... verzióba meg...
 tapaszt... radassul...
 állítható... dicső...

KIADÓ: SONY FEJLESZTŐ ZIPPER PLATFORM PS3 MEGJELENÉS: 2011. JANUÁR 26.



Nincs egyetlen hűs-
és baj a
testedben:
elegge tetszett a
hetente
mert
mint a
raadásul a
szűkösebb

[illegible]

„Támadás előtt kérik a... a...
... az azonosításhoz kell...





Háborús tennivalók

Miután az Acquisition módban megindultunk a támadók oldalán, először jól lebontjuk a szöveget, majd hatástalanítjuk a bunkereket a tetejükre szerelt lövegekkel együtt, végül pedig megindulunk a cél felé, amely a légvédelmet, a generátorokat, és a járműveket takarja. A Domination esetében mindezeket uralni kell, és függetlenül a felosztástól (támadó/védő), folyamatosan ugyanezeket a helyeket fogjuk látogatni (egyszer ezt, egyszer azt) a játék során. A lényeg, hogy mindig a parancsnok utasításait kell követni, ami, viszont (hacsak nem egy kapitális marháról van szó) minden pályán pontosan ugyanazt az útvonalat írja majd elő...



A játék tartalmaz mindenféle szöveget, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják.

Szintén a játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják.

Szóval lehet nem szeretni a játékot, de az azért mindent megér, amiért a játékot szeretni lehet. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják.

A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják.

A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják. A játékban sokféle szöveg van, de a legtöbbet a játékosok közötti kommunikációhoz használják.

Előfizetői akció

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék játékszoftver*

9588 + 7500 = ~~17088 Ft~~ helyett

**CSAK
9999 Ft**

Választható játékok:

PC



PSP



PS3



PS2



**XBOX
360**



7089 Ft megtakarítás!

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

Extra előfizetői ajánlatunk

Egy éves 576 KByte előfizetés
+ ajándék MIRROR'S EDGE, vagy
MERCENARIES 2 játékszoftver*

9588 + 11900 = ~~21488 Ft helyett~~

Közzétesszük

**CSAK
9999 Ft**



Egy éves 576 KByte
előfizetés
+ ajándék SPORE
játékszoftver PC-re

**CSAK
9999 Ft**



Részletek: www.576.hu/elofizetes

*Az akciós előfizetéshez csak 1 db játékszoftver választható.

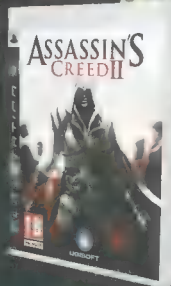
ASSASSIN'S CREED II



ASSASSIN'S CREED II
BLOODLINES
PXE: 0.999,-

ASSASSIN'S CREED II
PS3/X360: 12.999,-

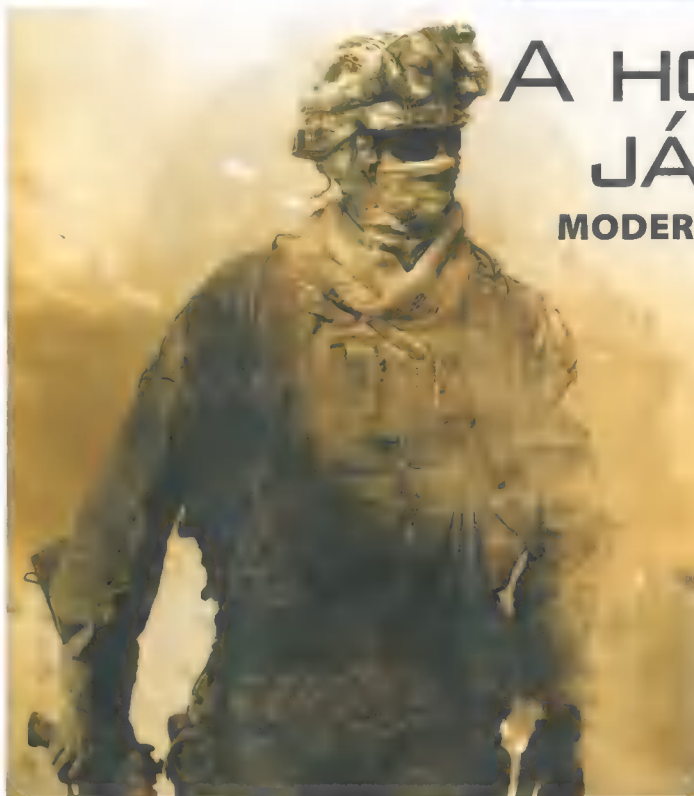
Megjelenés: november végén!



tesztek

amikben megbízhat

TARTALOM ■ WITCH'S 93 ■ THE WITCHES CRED 286 ■ ASTRO BOY 97 ■ BAKUGAN 96
BAND HERO 65 ■ BORDERLANDS 74 ■ BRÜTAL LEGEND 46 ■ CALL OF DUTY: MODERN
WARFARE 2 36 ■ COOKING 3 97 ■ CS: DEADLY 11 ■ THE
HIDDEN CASES 97 ■ DJ HERO 56 ■ DRAGON 66 ■ VÉRONALAK 66 ■ DREAMKILLER 82 ■ GTA
EPISODES FROM LIBERTY CITY 62 ■ HEROES OVER 51 ■ KINGDOM HEARTS 358/2
94 ■ LIPS: 94 ■ ONE HITS 65 ■ THE WINTER OLYMPICS (DS) 96 ■ MARIO
2-14 ■ SONIC ET THE WINTER OLYMPICS (DS) 96 ■ MARVEL HERO SQUAD 97 ■ NBA
2K10 103 ■ LIVE 10 83 ■ NEED FOR SPEED NITRO 84 ■ NEED FOR SPEED NITRO (DS) 96
PERSONA 92 ■ GO HOME 60 ■ RABBIDS GO HOME (DS) 96 ■ RATCHET
FUTURE: CRACK IN TIME 52 ■ RÜNE'S QUEST 95 ■ SID MEIER'S PIRATES 195 ■ SONIC SPINBALL
95 ■ SPACE INVADERS EVOLUTION 95 ■ SUPER K.O. BOXING 95 ■ 678 UP 72



A HÓNAP JÁTÉKA

MODERN WARFARE 2

.info

ÉRTÉKELŐNK MAGYARÁZATA

- 10 Nem csak a stílus, de az utóbbi öt év egyik legjobbját is. Legenda lesz.
- 9 Az adott kategória egyik ásza, mely bőven megéri a gyűjtői verziót is.
- 8 Remek játék, mely legalább egy végjátást mindenképpen megér.
- 7 Legfeljebb egy-két vonásban emelkedik ki a szürke tömegből.
- 6 Ki lehet próbálni, de hát annyi sokkal jobb játék van...
- 5 Vagy bugos, vagy randa, vagy unalmas; valami nagy gáz van vele.
- 4 Néhány óra eltöltésére alkalmas, bár másnap már nem emlékszel rá.
- 3 Ha a játéktípus legnagyobb rajongója vagy, ezt akkor is kihagyhatod.
- 2 Ha szakítás után depressziósan kinézni akarsz magad, ez pont jó lesz.
- 1 Hát, végülis elindul, szóval technikailag játéknak lehet nevezni.



GRATH

Egy hónapon belül két ízben is a gumiszoba felé kacsintott, ám végül legyőzte az idegességet: nehéz a főszerkesztő élete, de végére kipihenheti fáradalmait, hiszen itt a Modern Warfare 2!



SZATI

Új busszimulátort fedeztet fel magának; vett egy autót, és Sasának köszönhetően megváltozott a csengőhangja – lassan, de biztosan közelelt a jelenkorhoz. Már csak egy jogsí kenne...



WILSON

Másfél napos maratont vívott az Assassin's Creed 2-vel, de végül felülkerekedett rajta – megbocsátotta az előző rész bűnéit és új kedvencet talált magának. Most menjön a L4D2...



SASA

Bélelgett az agyába az Uncharted 2-vel eltiltított párat estele emléke. Azóta mindent ahhoz hasonlított és 2009-ben már nem is hiányozt a nagyon mesteri játéka némi flymalkodás nélkül.



TYLER

Eladta családját, aztán egy életre szóló szerelmet kötött a DJ Herovall. Addikcióját a LIVE-ra is kiterjesztette – nem csak sikereket ért el, de fenntartja új ellenséget is szeretett.



GREG5

Grath az első nap vette meg a Tekken 6-ot, Greg pedig az első nap vitte el tőle. Több delütián is elfoglalkodott, hogy felmérje, tudott-e az eltelt évek alatt jelentősen fejlődni a sorozat.



CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2

AZ ELSŐ HÉT MINDEN IDŐK LEGNÉPSZERÜBB AKCIÓJÁTÉKA LETT 14 MILLIÓ ELADOTT PÉLDÁNNYAL ÉS KI TUDJA HÁNY MILLIÁRD ONLINE MÁRKÓZÉSSAL. A FOLYTATÁSRÓL SZINTE MINDENT TITOKBAN TARTOTTAK, ÍGY AZ ÉV EGYIK LEGNAGYOBB KÉRDÉSE LETT, HOGY A MODERN WARFARE 2 VÉGÜL BEVÁLTJA-E A HOZZÁ FÜZÖTT REMÉNYEKET.

ELŐRÖZDŐ ACTIVISION

FEJLESZTŐ INFINITY WARD

PLATFORM PC, PS3, X360

MEGJELENÉS NOV. 10.

MULTIPLAYER 2-18



Nem sok játék volt, amelyből ilyen keveset láttunk, és mégis ekkora lelkesedést váltott volna ki, bátran mondhatjuk milliárdok, tízmilliárdok. Bár e sorokat még a hivatalos megjelenés előtt írom le, biztos, hogy a Modern Warfare 2 minden eladási rekordot meg fog dönteni. Általában a kiadók nem nagyon vannak tekintettel egymásra, de most egyként ismerték el, hogy az Infinity Ward gigaszával szemben nincs keresnivalójuk: nyomban tavaszra is halasztottak vagy tíz-húsz szintén rég várt alkotást. De most itt az ítélelhozzatal ideje, a kiadónak és fejlesztőnek nincs lehetősége több titkot tartani.

■ KIRÁLY MEZTELEN

A Modern Warfare 2 főmenüje megtévesztően egyszerű: mindössze három opció fogad minket – az a három pillér, amelyre az egész játékot felfűzték. A kampány három földrészben reptet végig minket, multiban a már ismerős, de rengeteget bővült körülmények között fejlődhetünk szinte a végtelenségig, és van egy újonc játékmód is, a Spec Ops.

Ezek kivésése rengeteg helyet elvesz, szóval most itt gyorsan lezavarjuk a szokásosan a klikkek hátuljára szánt dolgokat: a látvány és a hangok kivésését. A grafikus motor az első Modern Warfare-ben használt engine felpofozott verziója. Konzolon már tényleg 720p felbontásban fut (PC-n ugye minden a gépünkötől függ), és mégis szinte folyamatosan tartja a 60 képkocka/másodperc képráfrést – három-négy füstgránát azért képes lelassítani.

A fegyverek valami parádésan néznek ki, ahogy a karaktermodellek is, a táj

azonban, hát, finoman szólva sem üti meg az idei nagygépyúk szintjét. Papírmásé házak, tisztogletű kerékek szerelt kocsi, három szál nádból álló vízínövényzet – nem kell nagyon rosszindulatúnak lenni, ha kicsit elmaradt dolgokat akarunk keresni. Igaz, minden, ami a



katonai cuccokkal kapcsolatos, már minőségi kidolgozást kapott (vesd össze a civil kocsikat a military terepjárókkal – ég és föld a különbség), és méretükből adódóan a multiplayer pályák is látványosak tudnak lenni.

Az effektek terén már nem lehet panasz: a hatalmas robbanások, a lángoló épületekből és autókból áradó pernyezuhag, vagy épp a hőviharok remekül néznek ki. Fizikai inter-

■ multiplayer-pályák legtöbbje a sztormiódból lett kiollóva, de a Wasteland például a Call of Duty 1-ből származik; igaz, ott Breccourt néven futott

tartott tyúkokkal egyetemben. De például a legtöbb ablakot nem is lehet belőni, ajtók közül csak az nyílik, ami mögött ellenfél lapul. Nem ordenáré hibák, de érdekes, hogy mind a grafika, mind az interaktivitás terén „2009 legnagyobb játéka” messze-messze a vonatkozó csúcstartók teljesítménye alatt van. Szerencsére hangok terén minden rendben van, a szinkron gyakorlatilag tökéletes, a fő zenét témákért pedig Hans Zimmer felel – és az ő dallamainak továbbgondolását végző zenészek is remek teljesítményt nyújtanak. És persze Call of Duty-ról beszélünk: minden fegyver a maga saját hangját kapta meg, ami külön élménnyé teszi a Modern Warfare 2-t egy jobb hangrendszeren – vagy fülhallgatóval – játszva.

NA DE MOST MIÉRT VAGYUNK ITT?!

Kezdjük a kampányt érintő egyetlen komoly gonddal: annak ellenére, hogy a

„Maga a látvány megtévesztően zavaros, de az egyetemes megint parádésan jól lettek megalkotva!”

aktivitásban felel a kép: egyfelől egyetlen helikopteres gépgyűzést leszámítva nem rombolható a táj, másrészt viszont az apró tereptárgyak mindegyike reagál a golyókra. Parkolóórák, motorok, tücsapok, virágosdák – ezek darabokra lőhetnek, a ketreoben



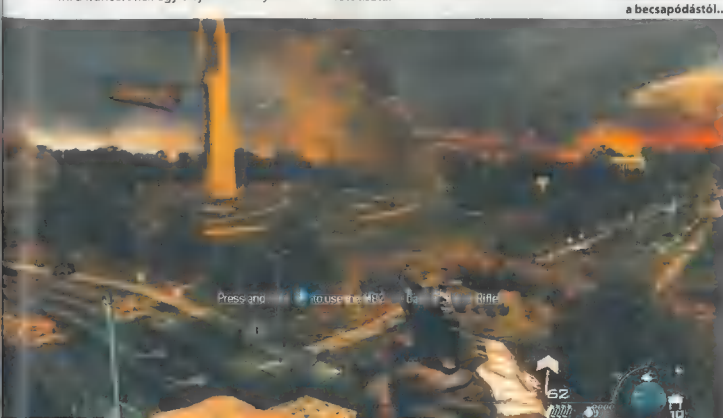
Bővítés jövőre?

felkapaszkodni, abszolút távol minden korábbi misztiótól! Ha elmulasztod az ezt megmagyarázó félmondatot a videóban, gőzöd sem lesz róla. A Modern Warfare első részénél is érezhető volt néha, hogy készítették egy tucat fantasztikus pályát, aztán azokat kötötték össze valahogy – ez az érzés itt teljesen eluralkodott rajtuk. A pályákkal nem volt gond, de hogy miért zajlik ez meg az, hogy kerülünk pályáról pályára, az csak a másodszori végigjátszásra lett tisztá.

■ Vannak mesterlövész-puskák és van az itt felvehető mesterlövész-puska. Több száz méterről is halálos; az eltalált szerencsétlenek métereket repülnek a becsapódástól...

Na, most, hogy a morgolódással megvagyok, jöhetnek a pozitív dolgok – ígérem, ezekből több lesz. Az ugyanis továbbra is vitathatatlan, hogy a Infinity Ward emberei pazarul értenek a pályakészítéshez. Tökéletesen leprogramozott, rendkívül változatos úton húznak minket végig Afganisztán, Oroszországon, Brazílián és Amerikán.

Amikor Robert Bowlinggal, a cég community managerével beszélgettem még áprilisban, említette, hogy minden pályának legalább ötpercenként valami újat kell nyújtania. Ezt be is tartották, igaz, néhol látszik, hogy egy-egy dolgot csak azért pakoltak be a programba, hogy ismét legyen valami extra. Legyen szó egy brutális győzevről, egy ellenfél-típusról, egy járműves részről, lopakodásról vagy épp eszelős tűzharcról, ■ tagadhatatlan, hogy változtatásos terén ■ Modern Warfare 2 mindent ver. Az egyik pillanatan orosz járórok között lopakodunk a tajgán, ■ következő pillanatan pedig a már elért bázisban időre kell eljutnunk egy nukleáris töltetkelt megkapolt tengeraltjáróig – aztán jöhet egy kis védekezés: itt se ittget az aktatászával „megidezheto” Predator robotrepülő, melynek rakétáit személyesen iránythatjuk. Másszor az afgán sivatagban indulk (az első részre emlékeztet is a álkahálóban, és megint meglepődünk, amikor megpillantjuk ■ képernyő közepén fekvő társunkat), és a küldetés során lesz részkant mesterlövészekésben, társunk pajzsait történő fedezésében, az Iron Man film elejét ideig barangolt megistiztásában és motorcsónakos ügödzésben. Van aztán hétvégi nyaraló megvédése, míg a borzalmas netkapcsolaton keresztül feltöltünk kétezer file-t, és lesz, amikor egy páncélozott Stryker harckocsit úgyiut foglaniuk át – na nem közvetlenül, hanem a gyevérnyukén csatlót létezőelőzál. Vannak persze kicsit egyálküiből pályák is, például ■ brazil nyomorogvedben



lejátzott két kergetőzés (előbb valaki elkapasáért hegynek fel, majd menekülésképp ■ másik oldalon völgynek le) gyakorlatilag végig a szüntelen mészárlásról szól, de ezt is feldobják menekülő civilek, résznyire nyitott ajtón kidugott kalasnyikovval lövöldöző milicisták, és persze ■ előtűnk menekülő célpont. És persze ott van a menekülés végso pillanata: helikopterrel mentenek ki minket – feltéve, ha egy halálugrás végén elkapjuk az értünk jött helikopter kötélhágcsóját. Eszelős dolog kiugrani a rió öböl fölé, miközben hátulról amerikai vére éhes helyiek próbálnak az

első részben néha-néha elszórtak nyugodtabb pillanatokat, hát ide nem sok jutott...

Van néhány teljességgel új elem is a játékban, ilyen ■ többször is visszatérő vezetés, amit lezavarunk majd hősikölával, menekülés gyanánt, és motorcsónakkal, nemeziúnket kergetve. A fizika elég messze áll a valóságtól, a gombkiosztás is elég furá (a bal ravasz a lövés?), de ■ kellemes pályatervezés, az eszelős tempó és ■ folyamatosan áradó ellenfelek miatt ilyesmire alig-alig lesz időnk figyelni. Egy másik, többször használt játékelem a falak berobbantása: ilyenkor lelassul

A Spinc Ops játékmód a modernában népszerű linquarum megoldások, messze legjobbn lett!

utolsó pillanatig kilyuggatni minket. (Egy panaszom azért lenne: a videókban sokszor sejtettett víz alatti küldetés gyakorlatilag átverés – ugyan tényleg a víz alatt, egy tengeralattjáróról indulunk, de az átvezető jelenet után, amikor megkapjuk az irányítást, gyakorlatilag azonnal az említett olajfűró-toronyon kötünk ki.)

A pályák tehát fantasztikusan vannak megtervezve, mindig történik valami váratlan, valami nagy lüdv dolog. Az első rész legjobban kedvelt részeit is feldolgozták, általában csak röviden, hogy felidézze bennünk ■ Modern Warfare-es emlékeket: Washingtonban fogunk például tankokat és repülőket célkövető rakétával leszedni, és lesz egy főként mesterlövészkesedésről szóló pálya is. Igaz, még ez is eszelős hentelesbe fordul (no meg egy Bond-filmeket idéző reptéri kergetőzésbe, ahol ■ volánt átvéve nekünk kell a terepjárót a felszálló repülőbe vezetni), és ■ az egész játékra jellemző. Az

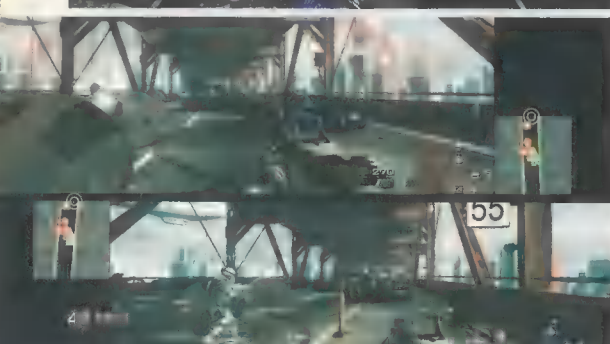
az idő, és nekünk ■ alatt kell felpuhítani a meglepődött ellenfeleinket – ez különösen egy túszméntős résznél lesz életfontosságú.

Ami a játékmódok illeti: elsőre, hardened fokozaton hat óra negyven perc volt ■ szintidőm, ezt követően normál fokozaton pedig három óra körül, kicsit tehát rövidebb a játék, mint elődje. A normál könnyebb, ■ hardened szint kicsit nehezebb lett, mint eddig (a veterán pedig még ■ CoD 2-t is felülmúlóan aljas), köszönhetően furcsa módon annak, hogy ezúttal tényleg nincsenek végtelenségig rohmozó, állandóan újratermelődő ellenfelek. Itt bárhol kivérezthetjük a gonoszokat, még ha ez helyenként baromi sokáig is fog tartani. És mivel ez megtehető, a nehézségi szint miatt a pályatervezők kénytelenek voltak minden eddiginél több ellenfelet egyszerre a nyakunkba zúdítani. Az említett brazil nyomoroggyedben például nem ritka, hogy



Call of Duty 7, 8, 9...

Bár természetesen minden teljes titokban
za...
jelentések...
Treyarchnál már...
néha...
nyomon...
hogy...
feldolgozni...
egyetemen...
johet...
fejlesztett...
pietlyak alapján...
vonal...
Warfare 2...
egyáltalán...
kizártnak...
en...
Warfare 2...





■ **Spec Ops**
versenyzés legide-
gestőbb vonása?
Az időnk a második
célbe érkezőtől
függ, tehát mindkét
játékosnak remekel-
nie kell...

a labirintusszerű járatokban ötven-hatan vadásznak ránk, plusz vagy öt ház ablakából is minket lőnek, nem is beszélve az erkélyeken és tetőkön feltűnő, olykor rakétavetővel felszerelt ellenfelekről. Itt úgy érzem, hogy lódtottak a fejlesztők, és végtelen ember jön rám – de hűs perces bújócskázással meg lehetett tisztítani a terepet. Az ellenfelek elhelyezkedése természetesen továbbra is igen aljas: néhány sarok mögött mindig áll egy shotgunos fickó, amikor pedig egy létrán felmászva őt (l) mesterlövész ugrik elő a script hatására egy háztetőn, azonnal a fejünket becéllozza, ott felemlegettem bizonyos édesanyákat is... Akik kedvenc szórakozása, hogy Veterán szinten alázta magukat, azoknak ez elég rossz hír, az viszont kellemes dolog, hogy gránátokkal sokkal spórolásabban bánnak ellenfeleink, mint eddig.

AZ IGAZI

A Modern Warfare 2 legnagyobb újtása mellett nem mehetünk el szó nélkül: ez a Spec Ops nevet viseli. Már írtunk róla többször is: apró, rövid minipályákról van szó, melyeket magányosan vagy egy társunkkal együtt próbálhatunk túlélni. Ez a ma divatos „hullámokban támadnak az ellenfelek” extra játékmód új variációja, és bátran mondhatom, hogy **■** eddigi legjobb sikerült.

A Spec Ops pályák öt csoportra vannak osztva, és **■** teljesítésükért kapott csillagokért (legfeljebb három szerezhetünk mindenhol) nyithatjuk meg az újabb és újabb, brutálisabbnál brutálisabb kupacokat. Eleinte azt hittem, hogy minden ilyen pálya csak a gyakasról fog szólni, és persze vannak ilyenek is (az „ölj meg X ellenfelet” stílusuk mellett **■** „juss el oda” jellegűek is lényegében erről szólnak), de az igazán extrák miatt töltöttünk el órákat már most is, osztott képernyőn ezzel **■** móddal – pedig az online lesz az igazi öröm, már csak a toplisták miatt is.

Több olyan küldetés is van, ahol az egyik játékos a földön halad, **■** másik pedig **■**

égből fedezi. Ez utóbbi jelenthet forgótáras gépágyúval ellátott helikoptert is, de az első Modern Warfare AC-130 gépe is bevethető az egyik küldetésben. E helyszínek félelmetesen jók, mi lent küszködünk pár katonával, **■** haver meg kétségbeesett kiáltásunk hangjára odafordul, és szétlapi ellenfeleinket – brutális látvány, felejthetetlen érzés, ahogy mondjuk a fedezékünkhöz közeledő kommandósokat az utolsó pillanatban eléri a gépágyúverték.

Van versenyzős küldetés (hősiklóval vagy motorcsónakkal), van, ahol **■** Predator robotrepülőket irányítva, vagy épp mesterlövészkedve kell sikerre jutnunk, és még egy extrém ellenfelet is kapunk a legvégő kihívás-sorozatban, a szuperpáncélozott Juggernautokat. Ráadásul még a tisztán mészáros küldetések is változatosak: egyszer a nyomoroggyedben kell újratermelődő ellenfeleket lekaszálni, másszor egy, a sztoriban nem is szereplő helyszínen,

MÁSVÉLEMÉNY

A Modern Warfare 2 legnagyobb újtása mellett nem mehetünk el szó nélkül: ez a Spec Ops nevet viseli. Már írtunk róla többször is: apró, rövid minipályákról van szó, melyeket magányosan vagy egy társunkkal együtt próbálhatunk túlélni. Ez a ma divatos „hullámokban támadnak az ellenfelek” extra játékmód új variációja, és bátran mondhatom, hogy **■** eddigi legjobb sikerült.

MODERN WARFARE 2 SZÁMOKBAN

17

18

23

25

27

40

42

153

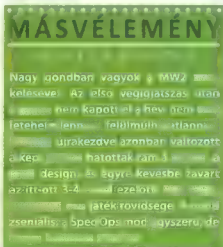


egy összeomló hídon kell a rohamozó kommandósokat és az őket támogató helikoptert leszedni. Lesz lopakodás az orosz kutyás járőrök között, és extrém „tájékoztató verseny” egy eszelős hóiharban, valamint bomba-hatástalanítás és házostrom.

Gyakorlatilag ez ■ játékmód koncentrált, szuperintenzív dózisban adja mindazt, ami mindig is a Call of Duty legjobb pillanatait jelentette: az eszelős tűzharcokat, illetve a különleges pályaelemeket. A legtöbbször egy-két perces menetek elég rövidke ahhoz, hogy ne legyen idegesítő újramekni őket kudarca esetén, és a legtöbb elég addiktív ahhoz, hogy bármikor megpróbáljuk megdönteni saját eredményünket, mérjük azt időben vagy leolt ellenfelekben.

MILLIÓK TEMETŐJE

A Modern Warfare 2 harmadik pillére természetesen a multiplayer, az online csataterék világa. Aki rákattant az első rész ezen porciójára, az valószínűleg – hozzáán hasonlóan – naponta követte az egyre nagyobb számban csepegtetett információkat. Számukra sok újat nem tudok mondani, természetesen azt kivéve, hogy ■ dolog most is olyan gyors, pörgős és kegyetlen, mint az első részben.



■ ■ multiplayer módokban még egy újítás ■ ■ deathstreak intézménye. Amíg a killstreak azért ■ ■ bónuszt, hogy sorozatban öljünk, a deathstreak épp ellenkezőleg: a kezdőket segíti, hisz akkor ■ ■ „ajándékot”, ■ ■ többször egymás után egyetlen nyamvadt ölés nélkül hullunk el. Az elsővel például megkapjuk a minket kinyíró ember felszerelését.

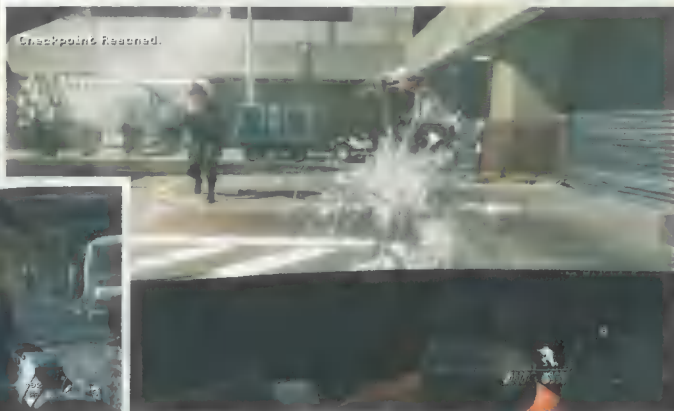
pillantásra nem sok minden változott: az Infinity Ward szerverein keresztül zajlanak ■ ■ ütközetek (most már PC-n is, így a másolt példánnyal, vagy csalási szándékkal rendelkező bizony koppanni fognak), konzolon és PC-n egyaránt 18 ■ ■ játékosok maximális száma. Bár rengeteg játékmód kipróbálható, újdonságot csak egyet tudunk felfedezni köztük ez a robbantós Demolition; de továbbra is a TDM a legjobb.

A jó teljesítménnyel pontokat kapunk, ezek gyűjtésével fejlődünk, így nyílnak meg az összetettebb játékmódok, az erősebb fegyverek és az egyéb lehetőségek (egyedi embléma készítése, ami felvilág a megölt ellenfelek arcába; saját felszerelési összeállítások készítése és elmentése; karakter külsőegének szerkesztése). Ha egy fegyverrel jól bántunk, egyre újabb kiegészítőket nyithatunk meg hozzájuk – ■ ■ szokásos távcsövek, gránátvetők és hasonlók mellett az új kedvencünk a szívdobogást

mutató kűtyű (az Alien-filmek mozgásérzékelőjére hasonlít, de az aljas módon mozdulatlanul rejtőző mesterlövészeket is mutatja...).

A fegyverekhez kötődő kihívások (X ölés, Y fejlődés) mellett tonnányi más minikultetésünk is lesz ■ ■ egyes játékmódokban aratott győzelmektől ■ ■ igazán cifrákig (ölj meg minden ellenfelet legalább kétszer egy körben; vadász le 50 embert Predator robotrepülőkről indított rakétákkal).

Ezek a játéka való totális rászokás és ■ ■ újabb és újabb feladatok nyújtása mellett további tapasztalati pontokkal ruháznak fel, így ha gyorsabban akarsz a ranglétrán lépkedni, érdemes rámenni ezekre. Igaz, a fejlődés, legalábbis a kapott pontszámokat tekintve fűgőbb, mint ■ ■ MW1-ben (vagy akár a World at Warban), sokkal több dolog ér bónuszpontokat, a kedvencünk, ami mindig vad káromkodást szült ■ ■ ellenfél részéről az, amikor épp egy újabb killstreak elérése előtt sikerül lelélni valakit. És mivel ezúttal sokkal több killstreak bónusz vár ránk, sűrűn volt részünk ebben az örömben!



De mi is az a killstreak? Ha több ellenfelet vadászol le elhalálozás nélkül, különféle high-tech extrákra jutalmaz a program. Felküldhetsz egy – ezúttal már felölthető – kémrepülőt az égbe, vagy épp az ellenfél gépét leheted le. Lerakhatsz önműködő gépágyút, „megidézhetesz” egy helikoptert, kérhetsz rakétát egy Predator robotrepülődtől, rendelhetsz random tartalmú, ejtőernyővel ledobott ládát (igaz, ezt az ellenfél is felveheti), adhatsz parancsot egy tüzérségi ütegnek, és igen, rendelhetsz AC-130-as gépet. Ezúttal a killstreak bónuszok is megnyithatóak és személyre szabhatóak lesznek – ha például három és öt megölt személy után nem kérsz „ajándékot”, mert nagyon bízol magadban, egészen durva későbbi extrák kapcsolhatók be. Ha viszont már két ölés

csak ritkán jön össze, menj rá a korábbiakra – és kapcsolod be azt az új perket, ami egyet csökkenti a killstreak bónuszok aktiválásához szükséges ölések számát.

Megint egy idegen szó: perk. Összesen 27, mindenféle extra bónuszokat adó perk kapott helyet a játékban, három csoportra osztva, és minden csoportból egyszerre egy lehet aktív (természetesen több kiosztást is elmenthetsz, így mondjuk a nagy, nyílt pályakon teljesen más taktikát tudsz alkalmazni,

■ Az egyik legdurvább feladat: előbb megtisztítani a házat, majd kitartani, amíg fel nem töltjük az összes file-t – eközben csekély négy irányból ömlenek az ellenfelek...

mint a klausztrófból, labirintuszzerű bázison). Ezek szintlépésekkel nyithatók meg, és ami újdonság, megfelelően eredményes vagy kitartó használattal ezek is fejleszthetők: minden perknek létezik egy Pro verziója, amely valami még durvább bónuszt ad. A gyorsabb sprintelést adó Marathon például Pro szinten harmadára csökkenti az akadályokon való átjutás idejét. ■ Stopping Power (nagyobb sebzés) pedig felfejlesztve járművek ellen ad hatalmas sebzésbónuszt. Vezethető járművek ugyan nincsenek multiban, de a killstreak bónuszokkal megidézett robotrepülő, vadászgépek, helikopterek és egyéb égi csodák kezelése még fontosabb, mint az első részben.

A multi továbbra is olyan addiktív, mint az első MW-ben, csak minden terezen több lehetőséget kínál fel!

Természetesen minden eddiginél több fegyver, kiegészítő és egyéb kütyü nyitható meg, használhatóak a mindenre ráragadó Semtex gránátok, a multiban Uzi-val is kombinálható rohampajzsok, egészen durva rakétavetők és mesterlövész-puskák, sorozatlovó shotgunok; egyszóval a military-rajongók bizony odáig lesznek érte.

■ Ezúttal nem mi fogjuk cipelni a megsemmisült kollégát – bár ettől még lesz könnyebb a dolgunk...

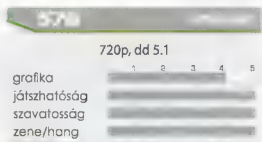
HÁROM ÉRTÉK

A Modern Warfare 2 új legnagyobb, megkerülhetetlen játéka lett már megjele-

nés előtt, és azt kell mondanunk, hogy nem sokan fognak csalódni benne. Három fő játékmódjának mindegyike hosszú-hosszú órákra lefoglalhatja a kevésbé realisztikus, de annál pörgősebb, intenzívebb tűzharcra vágyókat. Igaz, a kampány talán alulmarad az első rész hangulatával és emlékeztetés pályáival szemben (igaz, ezt azért kevesen tudták megütni azóta is), de a Spec Ops hatalmas élmény, a multiplayer pedig... hát, az első Modern Warfare a mai napig a legjátékosabb online játékok között van, a második rész pedig – bár sokat nem változott – sokkal addiktívabb lett, úgyhogy itt sincs helye panaszoknak.

Lehetne szidni a menük fapadoságát, a kézikönyv borzasztó igénytelenségét meg pár másik bumfordi dolgot, de természetesen az igényesség sokkal inkább jellemző a játékra. Csak egy példa: a készítőik listája mellett a játék az egyes pályákat, mint múzeumban kiállított tárgyakat prezentálja – és ezt később mi is meglátogathatjuk. Sok értékelme nincs, csak lődözhetünk ellenállást nem tanúsító karakterekre, de legalább van valami nem várt extra.

A Modern Warfare 2 csaknem minden tekintetben fel tudott nőni az elvárásokhoz, és aki tudja, hogy ezek milyen monumentálisak is voltak világszerte, az tudja, hogy ennél nagyobb dicsérrel nem is ruháztathatunk volna fel. Ugyan a veterán fozokozat ezúttal nem biztos, hogy bevállaljuk, de a Spec Ops és a multi miatt ezzel is évekig fogunk játszani. Vagy legalábbis addig, amíg a következő rész meg nem jelenik... ■



Némely tekintetben nem ér fel elődjéhez, de általánosságban sokkal többet tud – a Spec Ops pedig hatalmas durranás lett, még nagyobb, mint vártuk!

9.3



MAGNACARTA 2

ALAPOZÓ Korea ismét japán szerepjátékot csinál: újabb X360 exkluzív JRPG, mindennel, amit eddig a stílusban csak láttunk. Amnézia, kislányok, (nagy) mellek, világmegmentés.

kiadó **atari**
fejlesztő **softmax**
platform **x360**
megjelenés **okt. 16.**
multiplayer **nincs**

B ékafejú emberek, igen mélyen dekoltált hölgyek, világmegváltó történet, amnéziások és vinnyogó tihősök és persze minden kelléktár, ami egy japán szerepjátékhoz kell... Koreából. A Softmax erősen nem sikeres Magna Carta sorozata több mindent – a névbe dugott szókázt, az eredeti platformot – hátrahagyva

támadó fantázia érkezte előtt. Magnacarta 2, a jog alapokirata szintet lép és megküzd a kihívásokkal.

FUSS, FUSS ÉS FELEJTÉS
Lanzheim kontinensére rájár a rúd: nem elég, hogy egy hatalmas küzdelem porig rombolta (amiből aztán több mint ezer évig tartott talpra állni), de időközben még egy kibontakozó polgárháború, egy véres puccs és persze

forraló főhős, annak a mindent letaroló, de természetesen szunnyadó és önkéntlenül elszabaduló speciális képessége, na meg persze egy tonnányi egyéb karakter és fordulat.

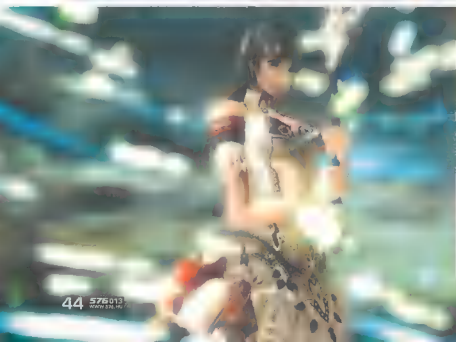
Amik persze különösebb nehézség nélkül találhatóak ki jó előre. A Magnacarta 2 vékony kartondobozból felhúzott karaktereket pakol egy amúgy érdekesnek hangzó világba beszáradt sulifix-szel és éppen hogy ragadó celluluszai: meglepvenedik a JRPG stílus összes kliséje, felmondásra kerül a Sablonok Nagy Enciklopédiájának minden szava, sora és oldala. A koreai designból eredő békafejú, a pubertással élet-halál harcát vívó szereplők – jelen. Bekötött szemű, mindig misztikus mondatokban beszélő ellenfél – jelen. „Te vagy a világ utolsó reménye, gyere velünk egy olyan kalandba, ahol minden másodpercben meghalhatasz és ha ez bekövetkezik, akkor buktuk az egészet mert te vagy **■** egyetlen, a kiválasztott, a mindenható”-szövegek? Igen, ott kalimpál az első sorban.

Nem egy toszkijáték. Feltéve, ha el tudod vésni az RPG stílus csodáit, húsz évenek minden kliséjét...

vált generációt erős késsel egy olyan stílusban, ahol sok kihívó nem akad, ahol már késsel is sokra lehet jutni pont akkor, mikor még van idő a tizenharmadszorra

az apokaliptisz is fenyegeti. Halmazott büntetés, királyi vérről – az uralkodót orvul meggyilkoló Schuenzeit miniszterelnök politikai ellenfeleit és persze a trón jogos utódait módszeresen lemészárolva ragadja magához a hatalmat, egy apró hibát véve: az egykori uralkodó csöpp leánya életben marad és elmenekül, ellenálló mozgalmat szervezve próbálja visszaszerezni a hatalmat. Persze nem egyedül, hiszen a JRPG sablonok beintenek: feltűnik egy amnéziában szenvedő, mentorát már az első egy órában elvesztő és így bosszút

■ A valós idejű harcrendszer – pár óra és megszerzett képesség után – kínál annyi taktikai lehetőséget, mint akármelyik körökre osztott társa





■ Az ellenfél-design nem valami ütős, nincsenek megjegyezhető szörnyetek, de a millió effektnek köszönhetően a csaták általában elég látványosak lettek

MMORPG?

Korea erősen online-kompatibilis nemzet, ezért meglepőnek nevezni az MMO stílusból való ílhést balgaság lenne. Főleg, mert a Magnacarta 2 kifejezetten ügyesen keveri a régiút a újjal. Az itteni harcokat mindenki

kénytelen lesz valós időben megélni, a kardcsapkodás csak és kizárólag a menükben való turkálás (tárgyhasználat, vezétőlás, a mesterséges intelligencia agressziójának állítása) során áll le, amúgy minden folyamatosan zajlik. A rendszer kezdetben pofonegyszerű, az egyszerű csapkodások és a speciális képességek bevetése egyetlen gombnál aktiválódik. A csavar: útni csak bizonyos ideig lehet, fél tucat suhintás után aktiválódik a túlmelegedés intézménye – az éppen irányított szereplő megmerevedik, nem csak támadni, de mozogni sem tud hosszú, hosszú másodpercekig, mindenfajta védelmet elvesztve ezáltal. Ez pedig kezdetben frusztráló, hiszen mi értelme van akkor a küzdelemnek?

Elég sok, legalábbis később, az újabb szereplőkkel bővülő parti esetében a túlmelegedés ügyesen kikerülhető a kombinációkkal. Kombók összehozni egyáltalán nem nehéz, sikeresebb viszont az az: az overheat státusz előtti karakterváltás útmenete és az új szereplővel való harc időzítése létfontosságú. A rendszert különösebben elmagyarázni nem lehet, főleg, mert a MagnaCarta 2-nek sem megy: túl gyorsan belebonyolódik abba, amiről tanítani szeretne. Mentséje, hogy menet közben ha nem is könnyű, de legalább elég-gé egyértelmű a munkamenet.

Ennek viszont ára van: a Final Fantasy XII-ből átemelt karakter-automatizálás nem csak kidoigazatlan és buta, de tökéletesen lerombolja az egyes szereplők eredetiségét és fontosságát, hiszen a csapatban mindenki egyformán fontos és mindenki pontosan ugyanúgy küzd. Harcolni pedig rengeteget kell, az itteni világban nem elég, hogy újratemlődnék a ellenfelek (akiket szerencsére el lehet kerülni, vizslát random harc, hál a égnek!) de a missziókra alapozó melléküldetések szinte mindegyike

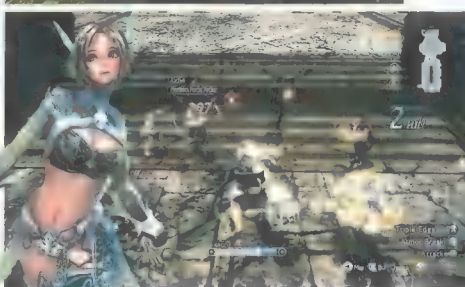
valaki(k) lepofozásáról szól. Az alig pár sorral letudott és randomgenerált jellegüket letagadni képtelen küldetések általi szintlépés létfontosságú, a grindeles ha bújtatva is, de ilyen formában jelen van. Egészen 30-40 órán át.

Amik csak súlyosbít a ritkán elhelyezett pontokhoz kötött mentési rendszer, az elnyomhatatlan, statikus háttér elé pakolt karaktermodellek által lassan és unalmasan eladott dialógusok vége-láthatatlan sora, a hál utáni kényszerű újrajátszás monumentális méretű, meglepően sűrű és élettelen területeken. Rádásdul sok esetben

rendkívül haszontalan és zavaró kamerakezeléssel, a szűk belső terek esetében állandó jelenség a képet eltakaró tereptárgyak feltűnése és mindenfajta tájékozódási pont elvesztése. Pedig a Magnacarta 2 egyáltalán nem ronda: semmiképp sem kiemelkedő, a masszív online játékoktól kölcsönzött csúszás, széles de üres pályatervezés miatt néha ugyan kissé sűrű, kihalt és sablonos, de a karaktereket leszámítva megkapó, a középkori elemeket a mangakákkal vegyítő stílus megálja a helyét. Ahogy az angol hangzás is, több-kevesebb kivétellel.

NEM ELVESZETT ODÜSSZEIA

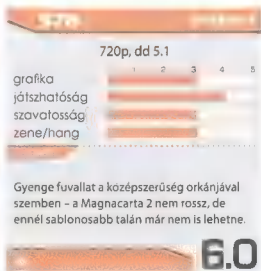
A középszerű és sablonos japán szerepjátékok generációjában kiemelkedő teljesít



Magna Carta?

Az online neml meg az első résznek sem volt köze a latin szóösszetétel egyszerűen

ményt nyújtani egyre könnyebb, de a megváltást nem a Magnacarta 2 hozza el. Főleg nem egy olyan platformon, ami nem csak a mennyiség, de több esetben a minőség esetében is képes magára tenni a mércét. Érdekes állatfaj a japán szerepjáték Koreából, de nem elég egzotikus ahhoz, hogy a kötelező banándobáláson túl olyan sokat érdemes legyen a ketrec előtt áldogálni: vannak nála érdekesebb bentlakók is.



Gyenge fuvalat a középszerűség orkánjával szemben – a Magnacarta 2 nem rossz, de ennél sablonosabb talán már nem is lehetne.

6.0







tesz egyszerű rocker, hátkerül, a kedvenc lemezeinek összeállt

2

Tím, részt vettem minden időben a munkában. A munkám során a legfontosabb feladatom az volt, hogy a munkát a lehető legjobban megvalósítsam. A munkám során a legfontosabb feladatom az volt, hogy a munkát a lehető legjobban megvalósítsam. A munkám során a legfontosabb feladatom az volt, hogy a munkát a lehető legjobban megvalósítsam.

... volt a ... roadie
... tervezett és ... Há

akkor egy
megmentette
szabad
követő és
zenekarok is arra
évek jebben a
kell egy
allatt nem egy
testére omlo ami
fokozni démon életre nem
nem ipr lte ismeretlen
ellenálló és
sír v rala
vette az új mat a at

...ő-hat... történet alatt... álszava...
...at tekintve valahol az akciójáték környékén...
...táborozik... másszába... ami...

[illegible]

Férfeteg poén, hatalmas illközetek, feledhetetlen zenék és jó sztori – a Brütal Legend mindent tud!

[illegible][illegible]

szerepetének és teszi is a

Ellenőrzés: a vállalkozás vezetője (vezetői)
Ellenőrzés: a vállalkozás vezetője (vezetői)
Ellenőrzés: a vállalkozás vezetője (vezetői)





Bár az esetek többségében az agyonkrómozott kocsinkkal találkozhatunk, Eddie inkább egy

Jelen pillanatra Van egy nagy harang
 a városban, mely a harangok között
 viszonylag fiatal, de a harangok között
 vagy akár a harangok között
 részek vannak, és a harangok között
 csak az a harang, mely a harangok között
 részek vannak, és a harangok között

Magyarországi Magyarok Egyesülete
Helyi elnökség: János Cs. (Elnök)
Károlyi János (Elnök) és a többiek össze

[illegible]

a motor...
...
...
... Utóbbi...
... össze

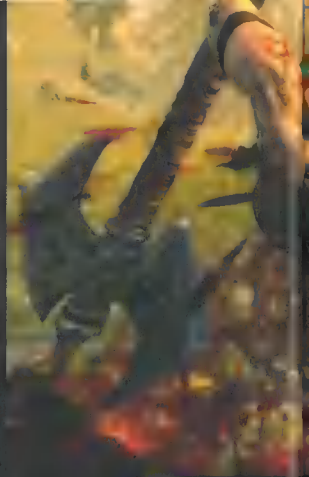
A

változások: ha az adott típus
akkor láttad E
és Eddie
istenek
túze viszonyt csak szerezhető

...zsome a ...
...két ... a
történet ... esata-
... és saját ... áhozott ...
...
telmü az ...

EMÉNY

két lyvérét
 szórhat
 támadásait
 szöveget elsá
 számát a
 varázslatok
 vagy
 a csataterre. A küzdelmek
 felemásak a hátráló
 missziók
 és
 az akció Nem
 de a dinamika a



a... rökabba...
...
röti...
...
...
...

hack'n
volt autos a legfőbb szórakozási
A Fine
ta A ki
a a történet
Ez
is
elsősorban a elvárható
mind itt vannak
a
ac a



Avond mee!

98.8 K-pop közösségi
 kultúra és szórakozás
 1985 óta működik Budán
 Legenda!

Hírdelők: Akar hívták a Grin
 1991-1992-1993

A new way to experience the world's most famous legends.





A játék egy öt-hat órát vesz igénybe, a melléküldetések ehhez további öt-hat órát igényelnek. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A történetet látva nehéz elhinni, de a Brütal Legend eredetileg kizárólag multiplayerre szült tervezés...

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.

A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod. A játékban a karaktered a világban, ahol mindenhol a tevékenységedet kell megmutatnod.





A Motorhead Lemmyje 10. évet töltötte a kórházban, de szelídülve feltéve, hogy szerzünk neki...

[illegible]

Az állami vállalatok nemcsak az államnak, hanem a lakosságnak is szolgálnak, ezért az államnak meg kell határoznia az állami vállalatok működésének céljait és feladatait.

Azonl... az...
...gy... metalosaj...
...a... is...
...saját...
...a sztoriban...
ellenfelekkent... Átváltozás...
...a... a két...
...ug... támadás...
...de eltart...
...sikertel... az új kinalator...
...az...

Támadnak az
4 PRÓFETIAK
Ismét a 100 éves
számot, és...

MÁSVÉLEMÉNY

Amennyire nem érdekel a Bruta
Legend az, annál inkább foglalkoztam
a latszathoz demoval. Akkor jött
ötletek, képek, esszé nek.
A kislekkel (amogalva, de
a Bl. mer (formabontó lenni, ráadásul
E. 1. 2011. 2012. 2013. 2014. 2015. 2016. 2017. 2018. 2019. 2020. 2021. 2022. 2023. 2024. 2025. 2026. 2027. 2028. 2029. 2030. 2031. 2032. 2033. 2034. 2035. 2036. 2037. 2038. 2039. 2040. 2041. 2042. 2043. 2044. 2045. 2046. 2047. 2048. 2049. 2050. 2051. 2052. 2053. 2054. 2055. 2056. 2057. 2058. 2059. 2060. 2061. 2062. 2063. 2064. 2065. 2066. 2067. 2068. 2069. 2070. 2071. 2072. 2073. 2074. 2075. 2076. 2077. 2078. 2079. 2080. 2081. 2082. 2083. 2084. 2085. 2086. 2087. 2088. 2089. 2090. 2091. 2092. 2093. 2094. 2095. 2096. 2097. 2098. 2099. 2100. 2101. 2102. 2103. 2104. 2105. 2106. 2107. 2108. 2109. 2110. 2111. 2112. 2113. 2114. 2115. 2116. 2117. 2118. 2119. 2120. 2121. 2122. 2123. 2124. 2125. 2126. 2127. 2128. 2129. 2130. 2131. 2132. 2133. 2134. 2135. 2136. 2137. 2138. 2139. 2140. 2141. 2142. 2143. 2144. 2145. 2146. 2147. 2148. 2149. 2150. 2151. 2152. 2153. 2154. 2155. 2156. 2157. 2158. 2159. 2160. 2161. 2162. 2163. 2164. 2165. 2166. 2167. 2168. 2169. 2170. 2171. 2172. 2173. 2174. 2175. 2176. 2177. 2178. 2179. 2180. 2181. 2182. 2183. 2184. 2185. 2186. 2187. 2188. 2189. 2190. 2191. 2192. 2193. 2194. 2195. 2196. 2197. 2198. 2199. 2200. 2201. 2202. 2203. 2204. 2205. 2206. 2207. 2208. 2209. 2210. 2211. 2212. 2213. 2214. 2215. 2216. 2217. 2218. 2219. 2220. 2221. 2222. 2223. 2224. 2225. 2226. 2227. 2228. 2229. 2230. 2231. 2232. 2233. 2234. 2235. 2236. 2237. 2238. 2239. 2240. 2241. 2242. 2243. 2244. 2245. 2246. 2247. 2248. 2249. 2250. 2251. 2252. 2253. 2254. 2255. 2256. 2257. 2258. 2259. 2260. 2261. 2262. 2263. 2264. 2265. 2266. 2267. 2268. 2269. 2270. 2271. 2272. 2273. 2274. 2275. 2276. 2277. 2278. 2279. 2280. 2281. 2282. 2283. 2284. 2285. 2286. 2287. 2288. 2289. 2290. 2291. 2292. 2293. 2294. 2295. 2296. 2297. 2298. 2299. 2300. 2301. 2302. 2303. 2304. 2305. 2306. 2307. 2308. 2309. 2310. 2311. 2312. 2313. 2314. 2315. 2316. 2317. 2318. 2319. 2320. 2321. 2322. 2323. 2324. 2325. 2326. 2327. 2328. 2329. 2330. 2331. 2332. 2333. 2334. 2335. 2336. 2337. 2338. 2339. 2340. 2341. 2342. 2343. 2344. 2345. 2346. 2347. 2348. 2349. 2350. 2351. 2352. 2353. 2354. 2355. 2356. 2357. 2358. 2359. 2360. 2361. 2362. 2363. 2364. 2365. 2366. 2367. 2368. 2369. 2370. 2371. 2372. 2373. 2374. 2375. 2376. 2377. 2378. 2379. 2380. 2381. 2382. 2383. 2384. 2385. 2386. 2387. 2388. 2389. 2390. 2391. 2392. 2393. 2394. 2395. 2396. 2397. 2398. 2399. 2400. 2401. 2402. 2403. 2404. 2405. 2406. 2407. 2408. 2409. 2410. 2411. 2412. 2413. 2414. 2415. 2416. 2417. 2418. 2419. 2420. 2421. 2422. 2423. 2424. 2425. 2426. 2427. 2428. 2429. 2430. 2431. 2432. 2433. 2434. 2435. 2436. 2437. 2438. 2439. 2440. 2441. 2442. 2443. 2444. 2445. 2446. 2447. 2448. 2449. 2450. 2451. 2452. 2453. 2454. 2455. 2456. 2457. 2458. 2459. 2460. 2461. 2462. 2463. 2464. 2465. 2466. 2467. 2468. 2469. 2470. 2471. 2472. 2473. 2474. 2475. 2476. 2477. 2478. 2479. 2480. 2481. 2482. 2483. 2484. 2485. 2486. 2487. 2488. 2489. 2490. 2491. 2492. 2493. 2494. 2495. 2496. 2497. 2498. 2499. 2500. 2501. 2502. 2503. 2504. 2505. 2506. 2507. 2508. 2509. 2510. 2511. 2512. 2513. 2514. 2515. 2516. 2517. 2518. 2519. 2520. 2521. 2522. 2523. 2524. 2525. 2526. 2527. 2528. 2529. 2530. 2531. 2532. 2533. 2534. 2535. 2536. 2537. 2538. 2539. 2540. 2541. 2542. 2543. 2544. 2545. 2546. 2547. 2548. 2549. 2550. 2551. 2552. 2553. 2554. 2555. 2556. 2557. 2558. 2559. 2560. 2561. 2562. 2563. 2564. 2565. 2566. 2567. 2568. 2569. 2570. 2571. 2572. 2573. 2574. 2575. 2576. 2577. 2578. 2579. 2580. 2581. 2582. 2583. 2584. 2585. 2586. 2587. 2588. 2589. 2590. 2591. 2592. 2593. 2594. 2595. 2596. 2597. 2598. 2599. 2600. 2601. 2602. 2603. 2604. 2605. 2606. 2607. 2608. 2609. 2610. 2611. 2612. 2613. 2614. 2615. 2616. 2617. 2618. 2619. 2620. 2621. 2622. 2623. 2624. 2625. 2626. 2627. 2628. 2629. 2630. 2631. 2632. 2633. 2634. 2635. 2636. 2637. 2638. 2639. 2640. 2641. 2642. 2643. 2644. 2645. 2646. 2647. 2648. 2649. 2650. 2651. 2652. 2653. 2654. 2655. 2656. 2657. 2658. 2659. 2660. 2661. 2662. 2663. 2664. 2665. 2666. 2667. 2668. 2669. 2670. 2671. 2672. 2673. 2674. 2675. 2676. 2677. 267

ott...mas
a házison
a hétes
akaregy...is
erhet...felteve
mindenkia...nemtu
szales,ani hosszutavon
l...tutna
miatt:a Brütal...az ambíciók
erosit...la)
fizetosek

viszont a metálos a
karakterek terén

Black futotta Eddie
az
els
orában a és a
viccesebb szőró
aadják azt
most és

Mert venne
azta
smink van, mint
ami a
ami all, a követ
ami a Mouni
Rushmore-t mint azo amin nem

elnokok, hanem
erőlködés nélkül (ubickol) a
zenei (a) 100-as
legjobb (remekül)
küldetésekkel (zuhant)

Aztán, kar: nem lett az
de egyiket sem
alkosson de csak
van
kihalt való
mentes
szott zsenialitás

**ertakeres**

720p, dd 5.1

grafika

játszhatóság

szavatosság

zene/hang

VELEMENY

A Brutal Legend igazi stíluskavalkád, amely a metálzene rajongói számára maga lesz ■ Kánaán, de túl rövid és kidolgozatlan ahhoz, hogy halhatatlanná váljon.

7.7



ALAPFOZD Második világháború, madártávlatból ■ IL-2 Sturmovikkal szemben ezutttal: isteni fogasztható állapotban
Ennek meg... enisveles elmény min... a... avas

...nem mondható el az ...
... demizson ...
... gaban láttak ... a jatek ...
... is. A korren ...
... technika zivona ...
... zamosi ... mint ... kotelekben



Destroy Me 11Gs

Sajnos senivelben neni tudja megközelíteni sem a kategória jelenlegi királyát, az Il-2 Sturmovikot...

A Heroes a nyomokban sem
tartalmazza a szimulációs
elemait és ehhez valódi
repulni elég egy vetni a meglo
vagott yasmadarrá a harmoldimenzio
a Ballu
emelték a lac
felmerése után
pedig a hogy
borcsakozhatunk

arcade újmi
meggyalázása Am
húszé dozása tekelmeny
it 3 történhet felmen
(es)
menyekből) mai korában
hogy nem lelethi repülés nanem
dinamikusnak mondott
szá 4 dinamika it front
karambolozások hnomán
..... eletereinek minimális
..... ellenfe
..... jelenté
.....

nem szeszességek
 robbanásban. A középserű
 a Ace K
 tartunk befogva ellenfelei
 aktiválhatóvá válik a lassított-zoomol
 nézet direkt utalásokat vihetünk
 be a motorra pénzintézkre adott
 esetben a kioldatásban is
 a néldául a zori akná
 a fokozaton egyszerűbb intenzí
 a rathi a
 a mini
 a harminc meseli
 a tudunk robbani



	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavatosság					
zene/hang					

Jóval unalmasabb, mint a Blazing Angels, és jóval csúnyább, mint az IL-2 Sturmovik. Woody Allen után szabadon: „Én azoknak az esete vagyok, akiknek mindegy.”

4.0





KLANK Mint egy tudományos könyv a jövőből: időlassítás, teleportálás, úrtutázás, onklónozás, időutazás és életre kelt robotok. Csak épp mindez halálisan vicces...



címétől, a 2007-es Tools of Destructiontól, és még kevesebb újdonságot találunk benne, ha az eddigi összes Ratchet and Clank-részt figyelembe vesszük. Azonban rengeteg apró szegmensből felépülő játékmotetnek minden része annyira kiforrott lett és annyira jól passzolnak egymáshoz, hogy még ilyen kevés tényleges újítás ellenére is ez talán a valaha megjelent legélvezetesebb kaland. Nagybetűs humor, uditó ugrándozás, parádés lovoldozás földön és űrben, robotok és csatahajók ellen és néhány kreatív fejtor: mindez finoman összemixelve és a Pixar-filmeket megszégyenítő külsőekkel felruházva 2009 egyik legjobb, legvidámabb játékát eredményezik.

A z Insomniac fejlesztői nevükhöz hűen valóban nem sokat alhattak az elmúlt évek során. A Sonyhoz kezdettől fogva a hűségese csapat mára az egyik legerősebb érv lett a PlayStation 3 mellett. Nem mintha anno kedvenc sárkányunk, Spyro kalandjai elhanyagolhatóak lettek volna még az egyes PlayStationön, világárasztó elismerést igazából csak a folyamatosan fejlődő felmutatni tudó Ratchet and Clank-sorozattal nyertek az amerikai fiúk. Ratchet és örökös bádogdoboz társa az új évezred egyik legszeretettelibb párosát jelentik, és bár elképesztő profizmus volt tetten érhető a fejlesztők két Resistance játékában is, azért látszik, hogy valódi gyermekeik mindig is a vagány kis szőrösmo, Ratchet és az önféjű robot, Clank maradnak. Az új rész roppant ügyesen keveri és csiszolja tovább a sorozat eddigi legbeváltabb elemeit, így egyértelműen a jelen HD konzolgeneráció legkifinomultabb akcióplatform programjaként aposztrofálható.

RÉGI ÚJ FORMULA

Mióta a Naughty Dog otthagya Jaket és Daxtert holmi Drake nevű szerencsevadászért, azóta a platformjátékok kategóriája kissé hanyatlóban van a Sony gépein. Spyro, Croc, Rayman, Crash – az előző generációk cukli ugrándozói nyomtalanul kikoptak, helyettük olyan alkalmi másodosztályú szuperhősökkel kell beérnünk, akiket szinte

kizárólag valamilyen animációs mozifilm premijere kelt életre. Az Insomniac-nál azonban nem feledkeztek el kedvenc lombaxünkről, így a tavalyi, kiegészítő lemeznek, két nagy zabálás közötti nassnak tekinthető Quest for Booty után végre ismét egy teljes értékű epizóddal gazdagodunk.

Összintén szólva a Crack in Time nem sokban tér el a széria PS3-as debütálótól.

fejlesztő:
kiadó **sony**
fejlesztő **insomniac**
platform **ps3**
megjelenés **okt. 26.**
multiplayer **nincs**

A nagy páros ezúttal egymástól távol vág neki kalandjainak, hogy aztán a játék legvégén természetesen ismét egyesített erővel mentsek meg a... De ne szaladjunk ennyire előre. Aktuális főgényánk a Ratchet 3-ban már alaposan megismert Dr. Nefarious lesz.





Robtotnére (acél)szivárványul mindent, ami előle és organikus – bár pályafutását maga is gyarló ember lényékként kezdte. Nefarász az univerzumban – plusz-minusz tíz méter – PONTOS közepére feleltett, az előtér olyfajta meghatározó szerkezetére szeretné rátenni saját karmait, hogy azt ideiglenesen felhasználva is saját kényére-kedvére formálhassa a galaxist. Az álnok, folyékony uvoltozó nagyúr egyébként már épp most a világ megdöntésére tart, oloszlopok tára és alapfőző hája a színtárszók körének (üperakát adnak elő), szereti videójátékokban kiélni magát, és még WC-re is hűsöges, mindig halál nyugodt komoronykival menne – ha lenne még angyarszele.

A kétszínű robot azonban nem bír együttműködni hosszabb távon senkivel, így mielőtt terve még megvalósulhatna, onkényesen felbonthatja szövetségét a zonik nevű, XU-0461 pedig – ismertebb névén: Clank – a segítségükre siet. A kus bádogdoló képességei – bár nem vehetkedhet Ratchet arzenáljával – ude színfolt jelentenek a sok lovoldozós kottepette. Clank ugrása után háromszor is tovább tudja tornázní magát a levegőben, propellerrel is képes, így távolabbi platformelekre is könnyedén átugorhat. Bár életerejé nagyon alacsony, és csak kozellárbárok jártas valamenyire,

szívza tudtjait a lovedékek feladóihoz, rövid időre egy kis területen beléhatolva az időt, és ami igaz üdönsg: képes több időskén reprodukálni magát. Ez a lehetősg a több pályázatsztól teljesen különállóan jelentkezik, és ezek teljesen a játék valóban gondolkodást részét. A szisztéma lényege, hogy egyszerre akár négy klón is tevékenykedhet egyszerre. Maximum egyszeres felvételeket kameraszerűen előre fel kell venni. A klubozás időskén Klankjait pedig úgy kell külön-külön navigálni, hogy végül az egyik eljusszon a kijárathoz. A szisztéma bonyolultabb, mint amilyennek először tűnik, mert a későbbi pályák az egyes időskén többletöszen úgy kell venniük, hogy pontos időskén idővel elhagyhassuk az adott szakaszt. A bemelegítő, két-három „felvétele” rejtvény meg nem kívánunk túli sok göggyit, de a játék utolsó pár feladványán már azért

Vicces, gyönyörű és változatos: ha csak egy kicsit melegebbé lenne, még jobban örülnénk neki...

eltöprenghetünk egy-két percig: bár igazi kihívást jelentő agyalós rész egyáltalán nincs, pedig ezek elvileg opcionálisak, tehát átharagtozhatók, ha valaki nagyon nem boldogul egyikkel. Clank ezenfelül időnként kalandozást tesz egy-egy számítógépes program szurke biteji között is, néha pedig „idő-anomáliákat” irt egy egyszerű shoot'em up minijáték keretében.

A játék egyik legmókásabb új fegyvere a CryoMine kesztyű, amely hőkövetés, és egyben fagyasztó aknákat lődoz magából. Ezzel egyszerű kivonhatunk veszélyesebb alakokat egy időre a forgalomból, de ha fagyasztás után fegyvert váltunk, szét is törhetjük a jégszobrokat.

CRYOMINE GLOVE

• Mi az, ami temérdek rakétájá-
• nak kilövésekor Csajkovszkij-
• nyitányt játszik? Természetesen
• a Ryno-ágyú új képviselője!

BYRON M

A név beszédes: ezzel ■ fegyverrel majomná változtathatjuk ellenfeleinket. ■ robotokból ráadásul cibálmazó főemlős lesz – külön élmény őket megtáncoltatni a Groovitronnal.

CHIMP-O-MATIC



A főellenség kinézete még nem kelt sok kagacást, ■■■ szövegei már annál inkább. Rádadásul amikor Lawrence, ■■■ komornyik is bekapcsolódik, végképp messzire hagyunk minden komolyságot...



Az átvezető
videók írói, illetve a
világo(ka)t benépe-
sítő lények tervezői
minden eddigi-
nél több „vicces
gombát” ehettek
alkotás közben...

ACKNOWLEDGMENTS

az igazi főszereplő azonban egyértelműen a sárga szőrűek – a bádorgóba már úgyis kapott egy külön játékot PS2-n és PSP-n. A kezdeti félrevezető féle árnyat gyorsan elcsorpi a Ratchettes pályák okozta, és jó, ha minden otodik felvonásban kapjuk kezembe az apró robotot. Kedvenc Lombaxunk legalább olyan furcsa, mint ágyú, csak mellette még számtalan lélek állt átjár, járművet és egyéb eszközt tud kezelni. Ratchettnél, ahogy az addigi részek többségében is, az igazi hangsláv a kuzdemekek van. Bár kezdetben kezeli az arcváltoztatásnál is tökéletesen elődolgozott, hamar színre lépnek a durvább robotszörvények, ráadásul egyre nagyobb és sürűbb csordákban. Szokások alap léperiztolytok mellett számos rppant ötletet gyegyerthe tethünk szerit a kuldetések során, melyek ráadásul rengetegféle képen és módon tovább fejleszthetők, variálhatóak. Bombánkat például kalibrálhatjuk úgy, hogy késleltetve, pár másodpercet később, vagy mondjunk érteinte robbanjának, de ugyanígy a dobás helyét, ívét befolyásolhatjuk, nem is beszélve „ robbanás irányáról”. Hasonló sokszínűségűek tanusodik csaknem valamennyi eszmegy fejeletnek. Ezáltal van mesterfogás puszkálni is, de a szokások díszkó gomb is rendelkezésünkre áll, melyet aktiválva közelében a legordabb ellenfelel is táncra perdül jól pár másodpercet. Vannak itt még Tesla-féle elektromos rudak, melyeket elsőszo a földön nagyfeszítűséggel elektromos árammal generálhatunk közöttük. Aztán van itt ordas nagy bőgőfesszel operáló organikus, kézre csatlótható élő biofigyver, fagyaszto, légzőszóró, valamint a tudósok legegabb fejlesztése, Fred. Fred imád tengerpartón sétálni, komolyzenét hallgatni, külsejét tekintve pedig egy irozatosn van nyír, enyves csáp, aki felhöklőb lenyúlva minden ellenfélét pozdonálva zúzza .

FEGYVEREK

DYNAMO OF DOOM

- A neve jobb, mint
- amilyen erős a
- valóságban: a kiszórt
- elektromosság-golyó-
- bisokat ugyan lehet
- a mozgásérzékelős
- kontrollér mozgztatásával
- Irányítani, de így sem
- fogunk sokat ölni vele...





A tizenegynéhány eszközünk mindegyike igen sokrétűen variálható, ez külön menüt is kapott a játékokban. A modifikációk ■ pályákon elszórva találjuk meg, és bármikor variálhatjuk őket. A felsoroltaktól teljesen függetlenül minden eszközünk folyamatosan fejlődik, amennyiben ellenfelek pusztulását okozzuk velük. Novekszik a hatótávolságuk, a sebességük, de még a betárazható lézermennyiség is – ötös szinten pedig egy extra funkcióval gazdagodnak. (Plusz egy Omega-verziót is szeretneket mind!) **(B.)**

Valamennyi fegyverünkbe kimaxolás után is viszonylag kevés lösszer fű, így rá leszünk kénytelenek, hogy ügyesen kombináljuk őket és mindent bevessünk, ami csak arzenálunkban fellelhető. A küzdelem minden egybevetve parádásan sokszínű és izgalmas, ráadásul rengeteg taktikát vehetünk be és alkalmazhatunk. Gyakorlati akcióbuszszárakon mondjuk valószínűleg még ■ nehéz mód is túl könnyű lesz, de a szimpompa, mindig másként alakuló csaták abszolút kataraktus élményt nyújtanak.

Ratchetnél ■ játékmenet kétharmadát a csatározások teszik ki, és gyakran űrhajókba pattanva, a gyönyörű bolygók közt repkedve is írhatjuk Nefarious gárdáját. A galaxis kidolgozása eszméletlenül szépre sikerült, mindenféle hatalmas homok-, jég-, illetve lávabolygók, cikázó aszteroidák és milliárdnyi

és átmenet nélkül, az adott helyszínre kissé ráközelítve kezdhetjük meg misszionánkat, úgy hogy közben látjuk az új millió látványosságát is. Az opcionális küldetések jutalmakért jórészt fegyvereinket fejleszthetjük még tovább, néhány esetben azonban zoni-robotokat is begyűjthetünk: a fő történetvonalon egyes állomások csak bizonyos zónimennyiséggel érhetőek el. A mellékküldetések szintén igen sokszínűnek mondhatók, foglalkoznak hajókat vontatni, aszteroidából mintát venni, reneget platform között ugrabugrálni – egyedül a „verj szét minden a helyszínen fellelhető robotot” sémájuk válnak hamar unalmasak.

Az úrhajó csata a gyönyörű környezet ellenére egyfajta egyszerű kétdimenziós shoot'em upnak tekinthető. Nagyon dob rajta, hogy hajónk, fegyvereink itt is folyamatosan fejlődnek, amire komoly szükségünk is lesz: egy-egy csata igen izasztatóvá válhat. A játék folyamatosan dobálja az újdonságokat és helyszíneket, a végén pedig két nagy csavart is tartogat, így végiq izgalmas marad.

A grafikáról elejtett megjegyzéseim talán már elarulták, hogy a Crack in Time minden egyes pixele gyönyörűen, művészien megalkotott, tényleg, mintha csak egy Pixar-filmet látnánk. A helyszínek is döbbenetesen változatosak: vagy kilenc-tíz teljesen eltérő bolygón, űrhajón fordulhatunk meg. A szinkron, **zenék szintén** **legfelsőbb** hollywoodi színvonalat képviselik.

Az új Ratchet and Clank egy vérprofin összerakott remekmű rengeteg játékelemmel, igényes humorral és pazar audiovizualitással. Egy valódi, interaktív mese, melynek azonban fájóan gyorsan véget ér. No nem mintha a kényelmes tempóban tizennégy órát kitevő játékidő rövidnek

számtalan összehasonlításként, az Unchanted 2-hoz tizenkét óra kellett – csak egyszerűen annyira fantasztikusan lett kidolgozva az egész világ, a játközmény minden egyes részre, hogy játkör véget érnek kalandjaink. Bár van egy arénájához és számtalan alap kuldetés teljesítünk meg, az igazi, magától értődő ziccer egy többjátékos mód beiktatása jelentette volna. A milliónyi gyenge szinte ordít a multiplayerért, de semmit nem kapunk – pedig a nem épp erre kitenyészett PS2-n is volt egy ilyen epizód. Ennek ellenére a Crack in Time a 2009-es év egyik legvidámabb „mesejéje”, és nem mellékesez újabb kökémény érv a PS3 mellett.



576

1080p, dd 5.1

grafika

játszhatósága

szavatossá

zene/hang

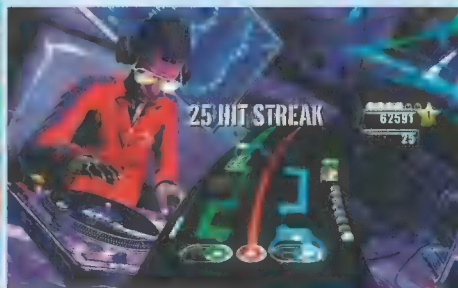
VỀ EMENY

Tomény gyönyör, ám ■ korábbi epizódokhoz képest fájóan gyorsan véget ér. Egy multit már nagyon ideje lenne összerakni hozzá, ám ■ egyjátékos módot tekintve sok tekintetben etalon.

greg5

8.9





ALAPOZÓ Az interaktivitás megkeveri és felrazza a lanyaha popzenét. Ritmusjáték-forradalom: kell fel és járni! Vagy gornyedj és játszsz!

I gazán nem tartott sokáig meglátni és meggyőzőlni: hatodik érzék vezérelhetett, amikor mégis Grath gépének oldalára ragasztottam egy post-it cetlit a kívánságlistámmal, amin szerepelt a DJ Hero is. Nem a jóindulat vezérelt, még csak nem is a kíváncsiság; vannak játékok, amikhez emberes adag negatív előítélettel közelítek, a DJ Herót pedig egyenesen a belekötés szándékával pecéztim ki magamnak. A videojátékba oltott DJ-zés számomra ugyanis a gyermekpornográfiaval azonos kaliberű bűncselekmény: üzethetik mesteri fokon, ha egyszer már a témaválasztás miatt is leszűrném azt, akinek ilyesmi megfordul a fejében. Jutott eszembe szám-

alapvetően sokkal kevésbé látványos folyamat, mint a gitározás: ha valaki profin csinálja, annak a tevékenysége ránézésre nem sokban különbözik egy tébolyodott rendezőpályaudvari forgalmistaétól. A DJ-k munkája nem látványosan interaktív – leszámítva a DMC bajnokságok résztvevőit, DJ Q-Bertet, Gayle Sant és Jeff Millst, akik kétségtelenül virtuóz módon kapkodják a bakeliteket –, az meg, hogy Richie Hawtin zenésis minimal techno eposzokat játszik a Final Scratch mogott lapulva, a legkevésbé sem érdekli az átlagjátékos. Egy szemüveges kopasz megzenésítő a négyjegyű függvenytáblázatot; fasza, na húzzunk vissza Tekkenezni.

Ez a DJ nem az a DJ, aki egyszerűen dobogtat

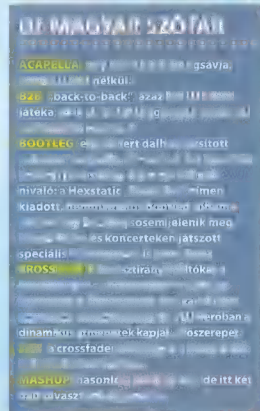
gy szám, itt sokkal inkább a dobogtatásról van szó.

talán szebbnél szebb gondolat, cőfalhatatlan érvék és gúnys ríposzok kergettek egymást, aztán a valóság, ahogy szokott, megtörtént. A DJ Hero pedig sértetlenül sétált át a kifogások aknamezőjén, egy szál melltartóban és bugyiban, én pedig az elvesztett kifogásaimat és a leestett államat keresgéltem – mindez úgy, hogy a dalválasztékban még az a Rihanna is szerepelt, akit alapvetően szoláriumi pultoslány szerepére szánhattak a Jóisten.

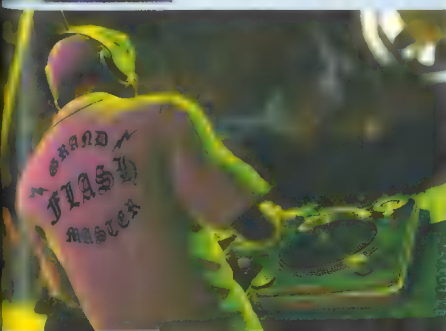
MINT AZ ÉLETBEN?

Pontosan ott tévedtem, ahol a gitáros az agykárosító fanyalgásával a Guitar Hero kapcsán; a realizmus hajszolásánál. A DJ-zés

A DJ-zés nem reprezentatív, legfeljebb annyira, amennyire az úgynevezett sztár DJ-k előadásában láthatjuk a kereskedelmi tévék reggeli műsoraiban: csavargatják a potikat, húzogatják a crossfadert, belehallgatnak a nyakukban lógó fulesbe, miközben egyetlen saját zenéjük szól. Avatatlanok számára ezt jelenti a DJ-zés, aki viszont értelmezi is, amit lát, az rogtan sikítófrászt kap. A FreeStyleGames játéka is hasonló képet mutat, de az a dobbevetés, hogy jól áll neki. A valóságtól távol áll, a kivonatolt esszencia által teremtet illúzió azonban egyszerűen fantasztikus. Sokkal közelebb áll a fentebb említett DMC-bajnokságok érzés- és hangulatvi-



lágához, illetve az amerikai klubkultúra DJ-kéhez, mint a detroiti/londoni DJ hagyományokhoz. Nem baj. A helyenként populáris felütésnek köszönhetően pergőbb, intenzívebb, szórakoztatóbb a végeredmény, függetlenül attól, hogy a pult melyik oldalán állunk.





■ ■ ■ megnyitható DJ-k között a férfiszemnek igen kellemes példányok is akadnak...

Ez ■ ritmuscímek igazi paradoxonja: egy Rock Band-performance egy igazi rockbandával összevetve származás kiállításának tűnik. ■ DJ Hero azonban ezerszer vagányabbnak látszik, mint amit egy, a valódi lemezjátszói mogott bővített szórakoztatási szakmunkás fel tud mutatni. Ráadásul újraértelmezi ■ „partijáték” fogalmát: míg a Rock Band esetében ez azt jelenti, hogy egy komplett társaság elszórakozhat a játékkal, addig ■ DJ Hero-val olyan partit adhat, amire egy egész klub közönsége táncolhat. Frázis-tolvajlás utáni összegzés: a DJ HERO = MENŐ.

LEMEZJÁTSSZUNK!

A játéktípus azzal a rémálmossal kecsegtetett, hogy végeláthatatlan és doganulmas

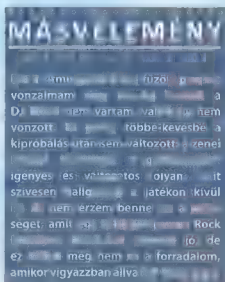
hardtrance-opusokat kell majd egymásba mixelni, de a DJ Hero nem valódi DJ-zést, hanem élő mashup-keverést kínál. Adott két hangszár, az első a számok közötti váltásért, míg a második a torzító effektek aktiválásáért felelős – ennek túlszába vitt használatáért éles helyzetben kifutulás jár, itt azonban pontduplázást eredményez. Az eufória ■ Guitar Hero Star Power-jének megfelelője: egy bizonyos szakaszt hibátlanul végigjátszva aktiválódik a hosszútávú pontduplázás lehetősége. Ezt bekapcsolva

intenzitásától függ, hogy mennyit). Ilyenkor további ütemeket nem számol ■ program, de pontszámot igen; sőt, automatikus duplázást is bekapcsol. (Kis képváz: a jobb oldali gombkiosztásnál ■ Rewind a lemeztányér előreporgetésével aktiválható...)

A nehézségi szintet egyes vélemények szerint igencsak túllőtték: tény, hogy ■ Guitar Herohoz képest mindenképpen több tanulópénzt kell fizetni, és nehezebb fokozaton (értsd: középestől fölfelé) már ■ scratchelés irányára és az intenzív cut-okra is figyelni kell, ami igencsak megnehezíti ■ játékokat. A dinamikus crossfading, az intenzíven sorjázó hangok és effektek pontos lejátszása sokkal inkább ■ Harmonix debutáló ritmuscímeké, ■ Frequencyre emlékeztet, ahogy ■ DJ Hero eklektikus dalinálá- és inkább azt idézi.

Keverőpult

A DJ periféria a fröccsöntött műanyag kivitelnek köszönhetően szájhúzásra készíthető mindenkit, aki látott már Technics MKII-es lemezjátszót, de kellően masszív, jól nyúlótélis darabról van szó. ■ crossfader középső állásban finoman bekattan, ami megkönnyíti a pontos váltásokat, sőt, ■ igazi keverőpulton alkalmazható kis fogásokat is alkalmazhatjuk vele (pl. ■ középső ujjal ■ „megjelölő” középpállást ■ pontos vágásokhoz). Az egyetlen probléma, hogy ■ gombok műanyagból vannak, így ■ hevesebb scratchelésnél könnyen megcsúszhat rajta ■ izzadt ujj – egy recébb gumborítással ez is orvosolható lett volna.

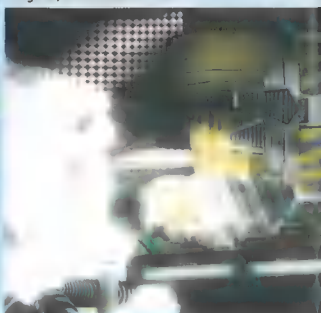


■ bizonyos számú hibátlan ütem lejátszása után aktiválódó Rewind: a lemeztányér visszaporgetésével ismételt lejátszhatjuk az előző blokkot (16/32 ütem – ■ Rewind

VÁLOGATOTT ÖSSZETEVŐK

A tracklista ismertetése onmagában vajmi keveset árulna el; mashupok és bootleggek esetén sok nem az egyes dalok pusztá jelenlete gyönyörködtet, hanem az általuk létrehozott kontextus. A DJ Hero esetében ■ egymáshoz való viszonyulás és az interaktivitás kettőse egyszerűen földbe döngölő élményt kínál. A kilencvenes évek két epizódját, Vanilla Ice és MC Hammer ráögőmögő-jének minőségéről folytatott

■ DJ Shadow a játékban is hozza a komor image-et, amit az életben is tud





■ A DJ-párbajok lehetnének izgalmasabbak: egyszerűen mindenki ugyanazt játssza, pontokért

vitakra mindenki emlékszik, aki akkor volt fiatal, ezekre pedig az „Ice Ice Baby” és a „Can’t Touch This” crossoverje teszi fel a pontot – ráadásul az előbbi Paula Abdul „Straight Up”-jával keverve is feltűnik. A Hank Williams country-dalait hip hop ritmusokkal fűszerező Beck fantasztikus „Loser”-jét Eminem „My Name Is”-ével miképpen beállít és okos húzás. A „Bittersweet Symphony” dallamive találkozik 2Pac „All Eyes on Me”-jének pulzáló ritmusával; Marvin Gaye David Bowie-val oromzenél; Herbie Hancock klasszikus „Rockit”-jéhez pedig a hip hop két Atyaúristene, Grandmaster Flash és a Jurassic Five egyaránt hozzáad – előbbi egy N.E.R.D.-mashuppal, utóbbi a „Jayou” párhuzamos futtatásával.

Sok szám többféle értelmezésben is feltűnik: a Tears for Fears „Shout”-ja az Eric Prydz-féle „Pjanoo”-val borzalmas elegyet alkot, account managerek se hallgatnak ilyesmit munkaidőben, ugyanakkor DJ Shadow Six Days-ének Mos Def remixével együtt a korong egyik legjobb párosát alkotják – a „Pjanoo” később ugyis új értelmet nyer a Killers „Somebody Told Me”-jével elegyítve, a Six Days pedig a D-Code „Annie’s Horn”-jával keverve életveszélyes drum n’ bass vandalkodást eredményez.

Ebből is látszik, mennyire keveset számít, hogy egy-egy dal önmagában tetszik-e vagy sem: minden, az elektronikus zenéhez minimális tisztelettel közelkedő ember szívesen látja, amint Paul van Dyke agyonvágja a keverőpultjába belopózó kőboráram, de a „Nothing But You” és a Sandy Rivera-féle „I Can’t Stop” együttese fantasztikus klubzenével kápráztat, ráadásul a válogatás egyik legélvezetesebb játékélményét kínálja. A fanyalgók minden bizonnyal a „megszentségtelenítés” szót üvöltik egy-egy elborultabb párosítás hallatán, de ez a jó mashup titka: az alkotó a helyén kezeli a zenét – hangszavok gyűjteményeként tartja számon –, így semmire nincs tekintettel, csak egybecsengésre és a végeredményre. A

Daft Punk-setlistbe sem azért kotnák bele, mert Freddie Mercury örökségét tiporják lábbal (még egyszer: itt a hangminták van a lényeg, nem az elveken), hanem azért, mert a francia duó feltűnése inkább márkajelzésként, mint valódi értékfordozó tartalomként van jelen – sem zeneileg, sem játszhatóság szempontjából nem túl jól sikerült remixekről van szó, mindenesetre a színpadi show akkurátus modellezése vitán felül találat.

Néhány számot gitárkísérettel is játszhatunk; ezek közül néhány könnyű (pl. a Weezerből a Beverly Hills), de jól szól, míg mások pedig intenzívek, zajosak – a Noisia-Motorhead-találkozás egy igazi heavy metal vonatszerencsétlenség, garantált inhuvelygyulladással. A Rewind ilyenkor értelemszerűen nem aktív, hogy ne zavarja meg a gitáros a váratlan visszaporgetés. Megint mások onálló darabként tűnnek fel: az imént említett Noisia Groundhogja a Scratch Perverts-setlistben bukkán fel, DJ októatónyagba burkolat ritmusokból épít fel 300 km/h-s sebességgel száguldo absztrakció; a játék egyik legnehezebbje, de utánozhatatlan élmény 300-as streaket összehozni vele. A Scratch Perverts amúgy is embert próbáló anyagokkal támad: ezek a számok a barmotabb elektronikat kedvelőknek hallgatni való aranyat, kitartó játékosoknak pedig képességfelmérő techdemót kínálnak.

PARADIGMAVÁLTÁS

Lehetne fanyalogni, elsősorban a multiplayer hiányosságai miatt, ami kimerül a két számot egymás mellett futtató pontversenyben: nincs fantáziadús b2b, nincs

izgalmas DJ párbaj (és természetesen nincs Rewind sem). Nem lehet előre összeválogatott setlisttel saját játékot indítani, így az online meccsek indulása előtt egy perccel lesz összeállítani a mikselivalót,

valamint kiválasztani a helyszínt és a szereplőt. Ezek viszont olyan apróságok, amiket a jövőben megjelenő frissítések és (remélhetőleg minél előbb érkező) kiegészítők jászva integrálhatnak. És mivel néhány ezer forint kifizetése után ugyanazt tehetjük meg a popzenével, amire az előben bootlegget gyártó Hexstatic duójának milliós hardver kellett, inkább érdemes arra koncentrálni, amit kapunk, mint arra, ami hiányzik. A DJ Hero

dögös és pajkos, merész és beavallós, életvidám és örömteli. Játékos, de halálisan precíz, egyszerre hagyománytisztelő és ultra-progresszív, tiszteletlen, de vagány, kegyetlenül kemény, de magával ragadó. És soha, soha nem illettek ezek a jelzők, így, együtt, egyetlenegy videójátékra sem! ■

MÁSVÉLEMÉNY	
Az általános	DJ-zene az
fücs-tuc	patogost raknak
popstan	alál) a DJ Hero
ez	nyanis nem errol
a	europai? igénytelenkedésről
szól	nanem ket
legalább 85	önmagában is
hallgatható	remekm
tel	razoda nyakad
egyetlen	aktív
ez	bal 3. bag
és mindeközben	hihetetlenül
magad	legalább akkor
mint	ami
magass	Wilson

576

értékelés

720p, dd 5.1



Sosem volt még olyan videójáték, amelyben a szimuláció izgalmasabb volt, mint a valóság. Most már van.

tyler

9.0

Rabbids Go Home™

ALAPOZÓ Az igencsak pihent agyak által válogatott komponensek elszánt harcát vívnak a rekeszizmok ellen ■ idei év legmulatságosabb játékában.

ajánlók

Kiadó **ubisoft**
fejlesztő **ubisoft montpellier**
platform **wii, nds**
megjelenés **nov. 6.**
multiplayer **2**

Vannak játékok, amelyek papíron egyenesen visszataszítóan festenek; a Rabbids Go Home is ezek közé tartozik. Ilyenkor elmélázom, hogy mit szólnak a józan gondolkodású felsővezetők, amikor elolvasták az eléjük tolt koncepciók vázlatot? „Néhány síkdebil nyúl haza akar jutni a Holdra, ezért a környezetükben fellelhető összes hulladékot és objektumot begyűjtik egy bevásárlókocsival, hogy égig érő kupacot építsenek belőle.” Csodaszamba megy, hogy van olyan felsővezető, aki efféle fantazmagóriára akár csak két centet is hajlandó biztosítani, ahelyett, hogy az alkalmazottjához vágná a prezentációhoz

használt írásvetítőt – bár Michel „Rayman” Ancel ennél jóval több tiszteletet érdemel.

VICCELNEK VELEM

A debil és direkt szellemeskedés – a közvélekedéssel ellentétben – valójában lehangoló jelenség: aki látott már Szeszélyes Évszakokat, tudja, hogy lehet azt rosszul csinálni, és ilyen formában inkább hangos-görccsös zokogásra készítenet, mint önfelédit kacajra. A videojátékok a humor tekintetében amúgy is alulreprezentált médiumnak számítanak, ha pedig mégis kapcsolatba hozható a két fogalom, ■ ■ fingópárnás poénok szívalatát jelenti, nem

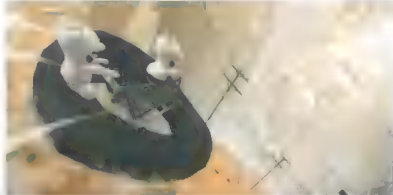
az izléses szellemességet. Igen, ez fontos – ■ Rabbids Go Home legerősebb pontja ugyanis ■ humora, és ez többnyire nem a Tim Schafer-életművet idéző leheletfinom, de karcos éleketben, hanem a harsány, bazári, és NAGYON farszót nonverbális poénkodásban testesül meg.

Az ember megnézi a Grand Canyont vagy a pompeii vulkánkitörés nyomait, és elmélázik a környezetformáló természeti erők fenséges-félelmetes mivoltán; valami hasonló játszódott le bennem ■ Rabbids Go Home kapcsán is. Miből, mivel, mennyit és naponta hánször kellett fogyasztani, elszívni, meginni és belőni, hogy ezt a végeredményt kapjuk? A Rabbids Go Home ugyanis egy olyan – és talán az egyetlen – videojáték, amely képes sikerrel venni az akadályt, és a szándékotkölg ellenére is folyamatos, csuklásba torkolló röhögésre fakasztja a játékos.

SZÁMADÁS ■ TALENTOMRÓL

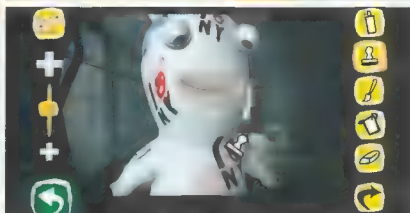
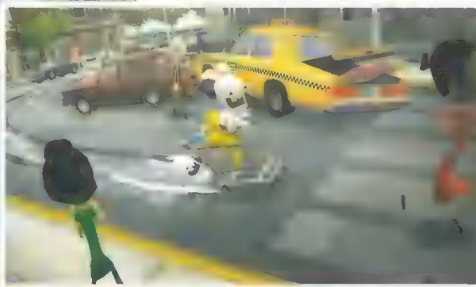
A fent részletezett történetből számtalan játékidesign-koncepció felépíthető: a „csövekben bujkáló protagonista” lehet az arkhami elmegyógyintézetben túlélni igyek-

Szavak nem írhatják le, hogy milyen elementáris mértékű elvadult állatság a Rabbids Go Home...



■ Talán ■■ kell tovább hangsúlyoznunk: ■■ nem egy végtelenen komoly alkotás...





■ (fent) A Wiimote-ban lakó nyulakat perverz izlésük szerint díszíthetjük fel...

vő Batman, de lehet a hercegnőt megmenteni készülő Super Mario is. A Rabbids Go Home stílusát tekintve besorolhatóan a már ismert kategóriákba: a Nintendo-magazinok „akció-kaland platformjáték” törzskönyvet csaptak hozzá, ám ez is csak homályos formában takarja a lényegét. A fentebb már részletezett alaphelyzetnek megfelelően az lesz a feladatunk, hogy a pályákat bejárva ■ összes lehetséges objektumot (hamburgert, táskarádiót, tűzoltókészüléket, üdítősfakont, állóórát, bodrikutyát, fejőstehent, rendőrautót, sugárhajtoművet) begyűjtsük; eközben az egyre bonyolultabbá váló pályafelépítés és az egyre keményebb ellenfelek kiserítik meg az életünket, és egyre eszelősebb filmbejársások teszik komoly próbára a rekeszizmainkat. A stílusát képi világ, ■ pályák kialakítása és a játékmenet nagyon halványan a Jet Set Radiót, illetve a Katamari Damacyt idézi, de nem annyira színpompás és nem annyira kicentizett élményt kínál, mint azok; kellemes arányban adagolja ■ komponenseket, sosem válik túl keményvé, ám az egyes szintek száz százalékos teljesítése már valóban izasztó feladat.

A kezdetekkor elegendő ráhajtan ■ felvenni kívánt objektumokra, ám később már ■ pályák kialakítása és a játékmenet nagyon halványan a Jet Set Radiót, illetve a Katamari Damacyt idézi, de nem annyira színpompás és nem annyira kicentizett élményt kínál, mint azok; kellemes arányban adagolja ■ komponenseket, sosem válik túl keményvé, ám az egyes szintek száz százalékos teljesítése már valóban izasztó feladat.

A Rabbids sztori

A Rabbids-nyulakat főként a veltet, származása eloszló, amelyet a játékosok a minijáték-gyűjteményben a Rabbidsban töltek fel, és minden platformon megtalálhatók a Macra.

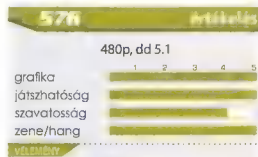
A második csak Wii-re és ND érkezett, jellel változtatlanul, a részlege által fejlesztett Raving Rabbids is a Nintendo érkezett, Balance ez a nyulak, a mánki a Rabbids Go Home ez a nyulak, önálló jövőre pedig Rabbids című haladnak tovább a debiliség legyőzése felé.

kerülhetünk át magasabb szintekre. Az ellenfelek kezdetben csak a szürös kaktuszok lesznek (amiket a vizestartály kilövésével semlegesíthetünk), ám később már a harapós kutyákat is el kell kábitanunk az üvöltésünkkel (majd a bevásárlókocsiba hajítani ■ kábult blokkot), majd komplett „problémamegoldó” brigádokkal és ■ rendőrséggel is megvívhatjuk ■ harcot.

Néha rafináltságra is szükség lesz: ■ Játék elején például egy takarítógépet kell a megfelelő helyre juttatni az ajtó kinyitására, ehhez pedig a levesestányérokra kell átszaggatnunk, hogy a bevásárlókocsival húzott mocskofoltot szolgálaton felpuoló gépet ■ célba csalagassuk – de közben vigyázni kell arra is, hogy a gép minket ne kapjon el, és ne hajtunk bele ■ kiütemített vitézkedésbe sem, mert az lemossa a kerekeket. A feladatok és a képességeink fokozatosan válnak egyre komplexebbé, de a progresszió ütemezése kellemesen élvezetes, követhető folyamat. Minden pályának megvan a jó objektívja: ez általában egy adott, nagyméretű tárgy megszerzését jelenti. Kéjtáncos módon együnk a kocsi irányítva randalírozhat, míg a társunk a kocsihoz dekkoló nyuszival üvöltözve hozhatja a frászt a járókelőkre, valamint lövöldözhet a kontrolleren lapuló tapsifülessel.

■ HUMOR – A TELJES IGÁZSÁG „És ebben mi olyan vicces?” – merülhet fel ■ kérdés. Lássuk: elsőként ott ■ prezentáció, amiről még egy gyomorrákos

Buddha-szobor is fetrengene a röhögéstől. Emblematikus pillanat, amikor ■ első táskarádió megtalálása után a nyulak bekapcsolják ■ készüléket, majd eszelős üvöltés közepette hajítják el, amint megszólal belőle egy Boney M-szám, vagy amikor ugyanezt a hangeffektet sítják rá az első üzenetrögzítőre; páratlan élmény egy kórházból elrabolt inkubátoros beteg fiatalulájának a felhajróerejével manőverezni az épületek között, napelemeken ugratva, miközben egy Emir Kusturica-sláger bömböl kétszáz decibellel; és lehetetlen papofával végignézni a többféle képaikotási stílus is felvonulató átvezető animációkat is. Halális ■ szekrény tetejére menekülő alsónemű civilek kétségbeesett trükköz animációja, súlyos ■ helyenként bönusz karkaterként feltűnő Téliapó kifosztásának lehetősége, és elképesztő a csatornának ágyamatracsal szőrfőző nyulak rezesbandájának vidám örömenléését látni. Rádásul az üvöltőben nyilvánvaló humor mellett ■ Rabbids Go Home ■ euroatlanti fogyasztói társadalom félelmetesen ironikus gúnnyajza is: elég fél füllel odafigyelni ■ irodában és áruházakban elhangzó szövegekre, a válogatás nélkül minden kacatot a kocsihoz rámozgató nyulakra. A zajos ripacsodás ebben a formában amúgy is érthetőbb, finom cinizmussal oldva pedig végképp szerethetővá válik. ■



Azso legszorosabb értelemben vett Szórakoztató Élmény. Igen, nagytürelmet kell jó játékok találhatunk, de mókásabbat aligha.

8.0



EPISODES FROM LIBERTY CITY

REKAPITULÁCIÓ Liberty City lakói reszketéseket, Niko után itt a két újabb jelentkező, akik újfent kószba borítanak a várost – mi pedig megint epikus kalandokat élhetünk át a tavalyi év legjobb játékával!

Elérkezett hát a pillanat, lezárult a GTA IV meséje, hiszen megjelent a második és egyben utolsó DLC a játékhoz. Ezzel végre összeállt a teljes kép – és nem melléleg az Episodes from Liberty City korongja is, amelyen az eddig csak digitális formában terjesztett kalandok végre anyagi testet is öltöttek – és mivel konzolról beszélünk, természetesen az alapjáték nélkül is működnek. Így akinek nincs Live-ja, vagy eddig nem akart képezelni pénzt venni magának, ■ most egy igényes pakkból jut hozzá ■ a Lost and Damned motorosbandával, illetve a Gay Tony testőrével kapcsolatos kalandokhoz – és még egy plusz rádióadó! (Vice City FM) is kap ráadás ajándékként!

SZELÍD MOTOROSOK? UGYAN MÁR...

Néhány számmal ezelőtt már külön is teszteltük az első felvonást, úgyhogy ezúttal nem mennék nagyon bele abba – de azért pár mondatban eleveitük fel, mit kapunk az első egész estés mellékzsalóit. Johnny Kleibitzet, egy híres-hírhedt motorosbanda második emberét alakítjuk, akinek főnöke épp egy hosszú rehabilitációs száműzetésből szabadulva próbál újra illegálisan balhét csapni maga körül. Nyilván ez sikerül is és olyan ügyletekbe keveredünk, amikbe talán nem kellett volna... Humorban, remek karakterekben, polgárpukkasztásban egy fikarcnyit sem marad el ■ alapjátékától, sőt, ígyegyek még érdekesebbé tenni a már jól bevált receptet. A játékmenet ezúttal némileg más lesz, mint megszokhattuk, hiszen itt a motorok ■ főszerep – több, mint egy tucat új kétékerűvel bővül ■ a repertoár – de ami igazán fontos, hogy ■ motorok irányításán és fizikáján is sokat finomítottak ■ rockstaros fűk, ha már a játék 90%-ában két keréken utazunk.

Egységben az erő jelmondatát társaink is lehetnek a küldetésekénél, s ha úgy kívánjuk, bármikor hívhatjuk ■ bandatagokat, akik társaságában minél több missziót teljesí-

tünk, annál keményebbek lesznek. Emellett bármikor házhöz szállítjuk ■ munióit, illetve ha motor kell, azt is a hátsónk alá tolják. Nyilván új fegyverekkel is bővült a repertoár, no meg új minijátékokkal, illetve melléküldetésekkal. A minijátékok elhanyagolhatóak, sem a szkander, sem a kártyajáték nem köti le az embert, ■ léghoki-asztal megjelenése az egyetlen jópofa dolog, de ez sem egy nagy örömdingy. Sokkal érdekesebbek viszont ■ melléküldetések, melyek keretén belül bandaháborút vívhatunk a területükért, illetve részt vehetünk extrém motorversenyeken – extrémek, hisz baseball utóval vannak megbolondítva. Mindezt tehetjük akár online többjátékosmódban, néhány új játékmóddal kiegészítve, így összesen öt új lehetőséget kapunk, hogy az éteren keresztül örömködhessünk.

MELLESBEN AJÁNLUJKI

Az utolsó epizód megjelenésével kikristályosodott, hogy ■ rockstarosok az alapjáték sztorijával egy időben dolgoztak ki a kiegészítőket is, mivel az „Új” jelenetek már ■ alapjátékban is szerepeltek, csak akkor még nem tudtuk, hogy például az ominózus bankrablás küldetésénél az a kreolbőrű fickó, aki a hősködő civil mellett fektet és még be is mutatkozott neki az átvezetőben, az Luis Lopez, ■ Ballad of Gay Tony kiegészítő főszereplője. Márpedig a nyitánynál ezekkel a képsorokkal próbáltuk egyszerre nosztalgia és újdonságérzetet csalni GTA-fanatikus lelkünkbe ■ készítő, mondhatom sikerrel. Sőt, egy ■ alapjátékban elkezdődött, de le nem zárt melléküldetés lesz a kiegészítőnk fő sztorija: a gyémántok.

Erlekeztek, még az intróban is szerepeltek, ahogy ■ szakács belekerül őket valami masszába, ám Nikóval és a



kiadó **rockstar**
fejlesztő **rockstar**
platform **north**
x360
megjelenés **okt. 29.**
multiplayer **2-16**

motorosbandával is csak közvetve volt dolgunk velük. Nem úgy, mint most, hiszen ■ amúgy is lopott kövek Gay Tonyhoz jutnak, ő pedig ezáltal jó nagy kullmászba kerül. Karakterünkkel Tóni jobb kezét, üzletársát, és egyben hű barátját alakítjuk, aki ugyan nem osztja ■ hírhedt nightclub-tulajdonos szexuális identitását, de minden másban számíthat rá. Őszintén szólva annyira nem jött be ezúttal sem ■ főhős, sem ■ kiegészítőnek nevével kölcsönző karakter sem, ám a filmeket kenterbe verő párbeszédet kárpótolta mindenért – no meg ■ többiek azért hatalmas formák.

Megismerkedünk Brucie szintén degenerált bátyjával, aztán egy álomgazdag arab emír fiával, Yusufal, aki elképesztően rohejes forma és egyben talán az egész sorozat legidősebb figurája is – szigorúan pozitív értelemben.



is – ám az élményhez nagyban hozzájárul a legfontosabb újítás: az ejtőernyőzés visszahozása. A kuldetések nagy többsége – felhők alatt, de – föld fölött játszódik; hol a yard gépmadairat kell tőmegével apritani, hol egy hatalmas jachtot durrantunk szét, hol pedig ejtőernyővel kell mozgó járműre landolnunk. Ha földi feladat jut osztályrészül, akkor pedig inkább zárt helyeken kell

objektum színesíti a karaktert. Török a gipszkarton, folyik ■ víz az eltalált vezetőkekből, borulnak a cukorkaautomaták. Mellékküldetésként illegális ketrecharcokat vivhatunk, rengeteg bázisugrást teljesítenünk, triatlonozhatsz legvégőben, vízen és aszfalton át, de ■ tesők drogháborújaiba is

Tőle kapjuk majd ajándékba ■ egyik új fegyvert, a szinaranyból készült szuper-uzit, meg az élményt, melyeket küldetésai nyújtanak. Ha már fegyvereknél tartunk, ezúttal ■ bővült a repertoár, jött időzíthető tapadó bomba, új gépfegyverek, robbanótöltetekkel felszerelt shotgun. A géppark sem maradt érintetlen: a robbanótöltetekkel ellátott katonai APC-vel hatalmas pusztítást végeztünk ■

utakon, az egyik helikopterrel pedig Liberty City légtérében vehetik át a hatalmat, rakétákkal és géppánciók biztosítva fe uralmunkat. Az új melléküldökések és minijátékok ezúttal ugyan érekesbelek tetek, mint am előző pakkbán, ám most sem fogunk ketőnél többször próbálkozni velük. Tudunk gólozni, táncolni és éjszakai klubokban, meg a VÍP-szektorban pezsgővételés-versenyt vívni. Ezek közül talán a legjobbatól a tancás, mert siker eseten (és miért ne sikerülne), a Jutalom egy kiadás ós... párkapcsolati animáció, ahol szinte bár csak az intem testrészek nincsenek a játékos szem elé tárva.

A Gay Tony küldetései érezhetően változatosabbak lettek, a játék elejétől ■ végéig érdekesek maradnak és kellően megizzasztják a rutinosabb játékosokat

[illegible]

beség/thetünk. Egyetlen dolog van, amire minimális figyelmet sem fordítottak a készítő, és az a multiplayer, hiszen új játékmód ezúttal nincs, csupán a free mód meg a deathmatch bővült az új fegyverekkel, járművekkel, no meg az eljövővel! Illetve a autóversenyeknél megjelent a nitró. Mindezek után már csak egy kérdéses maradt: miért nem integrálták bele mindazt a alapjátékba, azaz miért van teljesen elszeparálva a két kiegészítő tartalma egymástól és Niko világotól is? ■

720p, dd 5.1

	1	2	3	4	5
grafika	[Progress bar]				
játszhatóság	[Progress bar]				
szavathosság	[Progress bar]				
zene/hang	[Progress bar]				
VELEMÉNY	[Progress bar]				

A Rockstar üzletpolitikája nagyon átgondolt és szimpatikus, a kiegészítőlemez tartalma pedig még többet is ad, mint manapság 10.000 forintért el szoktak kérni.

9.5





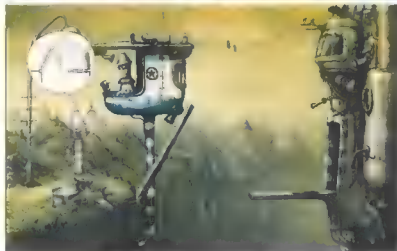
ALAPOZÓ Úgy néz ki, a kalandjátékosok kegyvesztett évei véget értek, hiszen idén több olyan kalandcím érkezett, amik valóban komoly színvonalat ütöttek meg – és a Machinarium is ilyen!

Egy rendkívüli point and click kalandjáték érkezett a cseh fejlesztőstúdiótól. Rendkívüli, mert elképesztő hangulata és designja van; rendkívüli, mert az egész program alig 300 mega, annak köszönhetően, hogy Flash-ben programozták az egészet. A játékeképek magukért beszélnek, mindegy-szállig ingame, kézzel rajzolt vívmányokat láthatok, melyekből csak úgy árad az abszurditás – mint ahogy a játék egészéből is.

Egy kéletteg, önmagából kifordult robotvilágba csöppenünk, ahol egy kis masinával kell bologdulni, illetve megtalálni elveszett szerelmünket és megfékezni a garázdálkodó banditárobotokat. Magának a sztorninak akkora súlya és jelentősége ugyan nincs, de remek körítésként szolgál a hangulathoz, na meg az igényes fejtorokhoz. Rég találkoztam már olyan kalandjátékkal, ahol valóban komolyabb gondolkodást igénylő logikai akadályokat kell megfékezni, s nem sablonhegyeket vonultatnak fel, hanem eredeti elgondolás lakozik mögöttük. Ugyan csak alkalmanként kell tárgyakat kombinálni, de egyszerű dolgunk semmiképpen nem lesz, hiszen a használható objektumokat csak akkor szűrhatjuk ki a kurzorral, ha közelükben

állunk a kis robottal és az sem mindegy, hogy milyen testhelyzetben tartózkodunk ott. A robot testét bármikor megnyújthatjuk, vagy összezúgoríthatjuk, így olyan dolgokat is elérhetünk (egyéáltalán észrevehetünk), amiket alaphelyzetben nem. Ezen tényező nagyban megnehezíti a dolgunkat és kitolja a játékidőt – amennyiben nem kívánjuk igénybe venni a játékba épített teljes körű segítséget. Merthogy ilyen is van, egyrésztől kérhetünk egy minimális támpontot, hogy adott pályarészen mi is lenne a cél, de ha teljesen elakadnánk, akkor lehetőségünk nyílik egy az egyben felfedni a megoldást, egy egyszerű 2D-s minijáték teljesítésével.

Menet közben sokszor erős Neverhood-életérzés lett úrrá rajtam, hiszen elvontságban, szurrealizmusban nem nehéz párhuzamot vonni a gyurmavilággal. Márpedig ha egy játékot egy lapon említünk az örök favorit Neverhooddal, akkor már nagy baj nem lehet. Hát jelzem: nincs is Ugyan minden téren alulmarad némileg a program a legendás kalandjátékkal szemben, de nem sokkal; főként a pár órás játékidő rható fel, mint legkomolyabb negatívum. A háttérzenésik remekül passzolnak



kidő **amanita design**
fejlesztő **amanita design**
platform **pc, mac**
megjelenés **okt. 16.**
multiplayer **nincs**

abszurd világhoz; misztikus, felkavaróan egyszerű, de fülbeemző dallamokat hallhatunk legtöbbször. A történetvezetés is jópofán lett megoldva, ha már rendes áttekintőkre nem futotta: gondolatbuborékokban törnek felszínre az emlékek, melyekből kiolvashatjuk, mi a fészkes fene folyik itt.

Egy két programozásbeli bakit leszámítva nagyon élveztük a kalandot, legnagyobb szívfájdalmunk, hogy egy rutinos kalandor rhögve végigtolja őt óra alatt, ami azért nem egy jelentős hosszúság. Remélhetőleg marad a tendencia és kapjunk inkább ritkábban a minőségi kalandjátékokat, mint fútoszálogon az egy kaptafára épülő 3D-snek csúfolt borzadályokat. ■

■ **Félreértés ne essék, ez itt egy áttevőző jelenet**



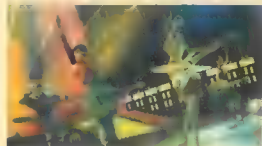
57b		inrtek	
P4 1.8, 512 MB RAM, 64 MB VRAM			
grafika	1 2 3 4 5		
játszhatóság	1 2 3 4 5		
szavatosság	1 2 3 4 5		
zene/hang	1 2 3 4 5		
A kreativitást, egyediséget, elvontságot minden játékban díjazuk, főként, ha egy addig ismeretlen fejlesztőstúdiótól érkeznek a materiá, ráadásul a kegyvesztett kalandjátékok kategóriájában...			
			7.5

BAND HERO

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ NEVERSOFT
PLATFORM PS2, PS3, X360, WII MULTIPLAYER 2-8

Megjárta a metált, megjárta a szabvány rockot, néha kilengett az elektronika felé, most viszont a popkultúrába veti magát a Hero-sorozat. A mellékgékként kezelt Band Hero le sem tagadhatná a gyökereit: nem elég, hogy még a logója is belesimul a négy év alatt már másfél tucat résznél járó sorozatba, de attól tulajdonképpen egy dekát sem tér el. Ami egyáltalán nem újdonság.

Hiszen a GH-gyár teljes gőzzel üzemel, áramlik a gőz és folyik a motorolaj, most épp pink színben, divatos körülmények között. A Band



Hero teljes egészében a GH-s-re építkezik, ami ott megvolt az itt is megvan – a különbség egyedül a cukormáz felé tölt külsőben és a dalkínálhatban mérhető. A BH 65 számmal próbál zenélésre csábítani, a nyolcvanas évek klasszikusait, a kilencvenes évek kihagyhatatlan darabjait és napjaink újdonságait egyáltalán a sikító tinik közé hajtva. A játékménetet tekintve változás nélkül (egy közepes karaoke-módot leszámítva), a Band Hero pontosan olyan sablonepizódot, mint a nem számozott részek bármelyike. És ez mindent elmond róla: hiába a zsánert amúgy tökéletesen reprezentáló repertoár, ha már az már az első fél óra után ugyanolyan dögunalmas lesz, mint a idei negyven másik GH. Új hangszerek és vendégcsereplők ide vagy oda: itt az ideje megálljt inteni. ■



értékelés
W

A Band Hero legjobb húzása a vadonatúj műanyagdob ■ a némileg javult gitár

6.5

LIPS: NUMBER ONE HITS

KIADÓ MICROSOFT FEJLESZTŐ INMY PLATFORM X360 MEGJELENÉS OKT 23. MULTIPLAYER 2-4



Ilyen a menu, az előd kissé nyugvonyelős és meglehetősen puritán váza helyett erősen túlcicomázott high-tech empórium várja a mikrofonvirtuózokat. Az első rész birtoklása mindenképp előnyös, hiszen nem csak az ott elért eredmények hívhatók át, de az ottani dalok is – a lemezszerével tökéletesen megoldott két játék közötti kapcsolat (ígaz, a telepítés a Rock Bandhez hasonlóan elvárható lenne). Kár, hogy a toltási idő továbbra is túlzottan hosszú, a folyamatos mentés miatt hosszú másodpercek telnek el tétlenül várakozva, ami egy parttyjáték esetében nem túl szerencsés.

A legnagyobb újdonság mindenfajta USB kulcs és MP3 lejátszó kezelése – a NOH tényleg megbirkózik az eszközökkel, de mivel se videoklip, se szöveg, se ritmusbáda nem jár hozzá, ezért túl sok haszna nincs. Ahogy a online mód hiányának sem, a Lips még mindig egy televízióra korlátozza az éneklést. Ott viszont jól teszi a dolgát, még ha van is hol fejődni – kezdésnek például elég lett volna DLC-ként megbarátkozni a top dalokkal, hátrahagyva az idegesítő lemezszerelgetést. ■



■ A fejlődés marginális: nem lehet felvenni saját éneküket, minden szám a ritmusbáda, és nincsenek a minijátékok ■

Egy évvel a karaoke játékok piacára való parádés betörés után önálló, nem számozott folytatással bővül a Lips-család. A Number One Hits olyanira nem új epizód, hogy még kiegészítőnek is tűznék lenne nevezni (ezt jelzi, hogy dobozos játéktól egyedülálló módon csak 250 achievement-pontot ad) – szinte alig nyúl az alapokhoz, leginkább csak csinosít ott, ahol arra tényleg szükség volt.

A Number One Hits a legnagyobb jóindulattal néve is csak egyszerű kiegészítő több kisebb hibával.

6.9





DRAGON AGE

VÉRVONALAK



ALAPOZÓ Baldur's Gate 3 áruháiban: hatalmas világ, millió küldetés, világmegmentő feladatok – mindez rengeteg harc és vér árán. Akkor legenda talán nem lesz, de évekig is lehet majd játszani...

Sokan közülünk még ma is összekapcsoljuk a fejünkben a szerepjátékok fogalmát a Bloware nevével, és ha egy új játékról hallunk, azonnal örömkönné szöknék a szemünkbe. Sokszor még mi is azon nosztalgizunk, milyen jó is volt hajdanán fiatalságunk jelentős részét holmi Baldur's Gate-ek és Neverwinter Nightsok közt leélni, fejlesztgetni karaktereinket és kicsomózni a játéktörténelem legkuszább történetzálait. Mivel egyéb forrásból már nem is számíthatunk más nyugati szerepjátékra (talán a Bethesda volt a másik Jótékony cég), a Knights of the Old Republic és az azt követő Mass Effect érkezésével lassan teljesen lemondunk egy esetleges Baldur's Gate-folytatásról. 2004-ben viszont újra felcsillant a remény: a kanadai cég

bírtak magukkal, s különböző vérmágiakkal és mindenféle sötét rituálékkal addig-addig szórakoztak, míg testük és lelkiük teljesen eltorzult, a kitaszítottként visszavonultak a nagy nyilvánosság elől. Igen ám, de idővel sereget gyűjtöttek maguk köré, majd ahogyan az Illik, visszatértek megbosszulni a halandókon mindazt, amit megkövetel minden közepes fantasy író fantáziája. Bár támadásukat visszaverték, azóta is az úgynevezett Szürke Kamarások vigyáznak a világra, a mágját pedig csak és kizárólag a Kőr Mágusai nevű csoportosuláson belül művelhetik az arra hivatottak, akikre ráadásul árgus szemekkel figyelnek a mágiaügyi ellenőrök, azaz a Templáriusok (hogy a némiképp meglepő magyar terminológiát használjuk).

Hár az EA-játékok általában mit lehet gépen pont ugyanazt tudják, ezúttal a PC-verzió a kivétel

bejelentette, hogy elkészíti Dragon Age című játékát, amiről már akkor tudhattuk, hogy itt bizony egy virtuális BG3-nak nézünk elébe. Végre! Igaz, azóta a játék átesett pár nagygeneráción, az eredetiből pár karakteren és a sztori felvezetésén túl nem maradt – de örömről ettől még nem sokat csökkent

EGY TÖRTÉNET, TÖBB SZÁLON

Bár pár sorral feljebb folytatásról beszélünk, a Dragon Age valójában egy teljesen új világba repíti el a kalandorokat, amely Ferelden néven ismert. Ferelden hosszú idő óta otthona embereknek, törpéknek, effeknek, akik többnyire belső viszálykodások közepette tengik mindennapi életüket. De aztán jöttek a mágusok, akik nem

és hogyan csöppenünk bele az események folyamába? Nos, a Bioware igyekezett a lehető legszínesebb történetzálait létrehozni, amit csak lehet, ahol valóban úgy érezhetjük, hogy bizony itt egysíkúágról, lineartásról szó sem lehet. Karakterünket a három faj közül választhatjuk ki, aki attól függően, milyen nemhez, karakterosztályhoz (harcos, mágus, szerencsevadász) vagy társadalmi besoroláshoz tartozik, úgy indul el más ösvényen a végjátékszázhoz vezető úton. Törpe közrendű harcosként például szolgasorsban tengetjük életünket, akinek nem sok esélye van arra, hogy valaha elhagyja Orzammar föld alatti városát, míg egy nag mestere megparancsolja neki, hogy gondoskodjon arról, hogy egy párviadalra tett fogadáson semmiképp

kiadó **ea**
fejlesztő **bioware**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **nov. 3.**
multiplayer **nincs**
magyarítás **felirat (pc)**

se veszítsen. Hősünk ekkor fogja magát, páncélt lop, s saját maga vonul be az arénába, ahol persze győztesként kerül ki. Ekkor felfigyelnek rá a Kamarások és besorozzák őt. Törpe nemesként teljesen más területét látjuk már ugyanannak a városnak, ahol egy aljas árulás után kerülünk a felszínre, s így egyenest a Kamarások közé. Mágusként teljesen más élményben lesz részünk, mint emberi nemesként vagy pagonyfelfektetnivalul – de a Kamarások végül mindenkit besoroznak. Ha elérkezünk a játéknak erre pontjára, természetesen már egy szálon futnak tovább az események, kibontakozik a történet problémás része és elkezdődik kalandunk Ferelden földjén. Ha pedig ez

Wardens' Queen győzelem!

Október végén (téli hét)	24. maraton	Age verseny
Londonban	az volt a célja	Idő
jobb-ellenfelet	leminélsebb	al
netben	lehető	nőseiknek
Tíz	csapataindult	végül
az USA Kanada		is ott
Negyfel	magyarosztatásig	alkottak akik kiesése
közvetlen	az 50.000	Buszkek
Jó mért	dolláros összeggel felajánlottak	hasonló
célra egy	alkalmunkra	
lesz	szabadítsunk meg	

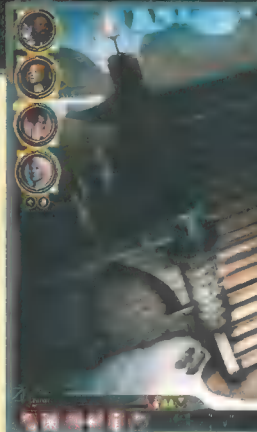


megtörténik, a kezdeti katasztrófális csata után megnyílik előttünk egy térkép, ahol eldönthetjük, milyen irányban is indulunk el a végzetünket beteljesítő úton, amelyeken aztán megismerkedhetünk azzal a nyolc társunkkal, akik közül kiválaszthatjuk majd azt a hármat, akikkel váltó-váltva harcolhatunk az éjfattyak ellen.

EGYEDÜL NEM

A Dragon Age-ben kifejezetten nagy figyelmet fordítottak lehetséges társaink kidolgozására, akikből szinte már az első percekben is kijut pár – igaz, ők inkább csak a csapat fogalmával próbálnak megismertetni minket. Ahogy haladunk előre a történetben, úgy ismerkedhetünk meg a összes szereplővel, akikkel később órákat cséveghetünk, hogy megismerjük életük történetét, miért kerültek abba a helyzetbe, ahol találkoztunk velük.

Ahogy az a Bioware-ban szokás, a Mass Effectben már tapasztaltuk, itt is komoly, mély kapcsolat alakulhat ki a játékos karaktere és a slepp egyik-másik tagja között. Ez a kötődés néha a játékon belül is megjelenhet, hiszen szereplőink komoly barátságokat köthetnek egymással, ami néha a buja testiség formájában is megmutatkozik (igen, lefeküdhetünk néhányukkal). Köztük a játékosok örök favoritja, a ledér alakváltó boszorkány, Morgana vált a mi első számú kedvencünké is, aki nem csak bájos dekoltaázával, hanem modorával és hatalmas tüzöglőjével is hamar belepota magát a szívünkbe. Morgánakok soha nem tetszik, ha segíteni próbálunk valakín, ha jó szamaritanusként viselkedünk úton-útfélen, s az így véleményének gyakran hangos is ad, a nem egyszer kerüli összetűzésbe a csapat vallásos, vagy egyszerűen erkölcsös



tagjaival is. Másik kedvencem Alistair volt, aki az első percekől hű társként járta velem a vidéket, Szürke Kamarásként ketten indultunk neki a világ megmentésére. Így aztán hamar jó barátokká válhatunk bárkivel, hol humoros, hol szomorú vagy épp drámai beszélgetések után tényleg a szívünkbe zárjuk, vagy akár meggyűlöljük őket.

jutalomfalat, máris odáig van a gyönyörtől, a többi szereplő pedig szereti, ha mindenféle értékes cuccokkal kényeztetjük őket. Léteznek általános ajándékok, mint például egy nyálalanc vagy ezüst kehely, de találunk majd olyanokat is, melyek kifeje-

■ Na ez az a nézet, ami hiányzik a konzolos verzióból...

Ha magába szívja a világ, szűz, szűzölvényi formát is elfeltele a Dragon Age-ben. Aztan jönnek a D&D-k

Es persze nem is árt folyamatos jó kapcsolatot kialakítani azokkal, akikre később az életünket bizzuk, ugyanis érző lényekről beszélünk, akiknek véleményük van a döntéseinkről, amit egy tetszési indexen közhírtően mutat is a játék. Ha általában helyeslik viselkedésünket, elégedettek vezérelt teljesítményünkkel, idővel erősebbé válnak, több bönusz-képesség jelenik meg nálunk, s a harcokban is jobban teljesítenek. Ezt a változót saját magunk is befolyásolhatjuk ajándékokkal, melyeket átadva növelhetjük harci kedvüket, vagy erősíthetjük épp azt a szerelmi szálát, amit választunk. A kutyának például elég, ha odavetünk egy báránycomb, vagy egy kis

zeten sokat jelentenek egy-egy társunknak, s átadásuk jóval szorosabb köteléket épít ki közöttünk.

KARAKTERRENDSZER

Ha pedig már kitértünk kicsit karaktereink egyik változójára, tegyük említett arról az egyedi kis rendszerről is, ami hőseink mögött megbújik a karakterlapokon. A hagyományos szerepjátékok elengedhetetlen elemei itt is felülük a fejüket, tehát karaktereink erősség, ügyesség, kitartás, dörzsöltség és egyéb más képességekkel leírva kerülnek a világba, melyek egyértelműen úgy változnak, ahogy karakterkaszatok. A harcosoknak fontos az erő, az ügyes-



Nyerd meg!

Az EA-nek köszönhetően ki tudunk sorolni PC-s példányt a Vérvonalakból.

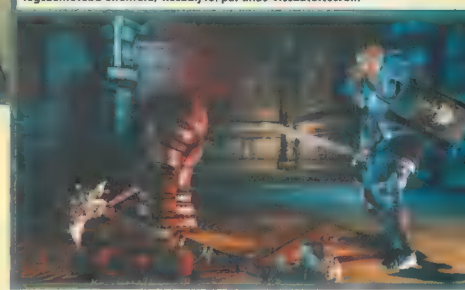
Kérdésünk: Mikor jelent meg az első Baldur's Gate?

■ cím: nyeremenyatek@576.hu
(A tárgy Dragon legyen)
■ határidő: november 30.





■ A farkanya (a sokemlős, csápos izé közepén) a játék egyik legszeméttel ellenfele, készült fel pár állás-visszatöltésre...



■ Emilittük? A Dragon Age véresebb, mint akármelyik akciójáték...

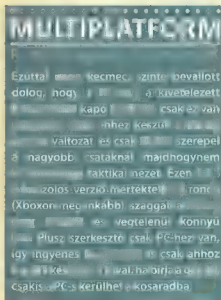
ség illetve a kitarás, varázslóknak pedig az, hogy a mágiapontok legyenek minél magasabbak. Ha elérünk egy bizonyos szintet, akkor úgy tehetünk majd pontokat egy elég egyszerű, mégis rengeteg lehetséges változatot eredményező képségszféra különféle egyedi tulajdonságokra. Harcosként például választhatunk, hogy kétkézűs fegyverismeret, vagy két darab egykezes pengével vívott harcmodort kívánunk fejleszteni, esetleg a pajzsral történő küzdelmet. A varázslók választhatnak fagy-, tűz- és természetvarázslatok közül, de akár faraghatunk belőlük gyógyítót is, attól függően, hogy melyik rubrikába tesszük azt a bizonyos X-et minden egyes szintlépésnél. Persze lesznek olyan karakterek, akiknél már alaptól találhatunk pontokat egy-egy képességre, így érdemes lesz ott folytatni az adott kategória kimalakítását. Hasonlóképp sok szerepjátékhoz, idővel itt is sebezsoztkozni, gyógyításra szakosodó mágusokra kell majd hagyatkoznunk, no és persze nem árt egy jó tank is a csapatba, aki a maximális bevétellel felvértezve képes minimalizálni a deveddel találatok erejét, s magára vonni az összes támadó figyelmét.

Egyre gyarapodó képességeinket a képernyő alján található mezőbe pakolhatjuk bele, amiket aztán a szokásos módon, manóbból, illetve állóképesség pontokból használhatunk el. Ide kerülhetnek a szakmák is, melyekből minidőszé hármat különböztet meg a Dragon Age: méregkeverés, gyógyónővnytan és csapdakészítés tudományait. Sajnos ezek a szakmák

rettentő feleslegesek lettek a végjátékszáshoz, ugyanis rengeteg pénzt visz el a különféle receptek megtanulása, amikhez később amúgy sem tudunk majd anyagot szerezni. Az egyszerűbb főzetek, csapdák és mérgek elkészítése persze nem nagy kunszt, de ha elérjük a 10. szintet, rájövünk, hogy nem csak időnk nem lesz ezzel babrálni, de lehetőségünk se nagyon, ugyanis a bonyolultabb szerkezetek, itókák előállításához ritka hozzávalók szükségessé, melyeket egy varázslat bármikor képes lesz ellenulynozni.

NEHÉZ ■ DOLGA A KAMARÁSNAK...

Természetesen utunk során Jónéhány rossz fiút kell majd kardéle hányunk, felperszelünk és jégge fagyasztunk, ami nagyjából hasonlóképp működik, mint a Baldur's Gate esetében. A játékot megállító gomb hamar egybeforr majd hüvelykujjunktal, hiszen alapvetően egy bonyolult, gyors, rengeteg taktikázást igénylő harcrendszert ismerhetünk meg a Dragon Age-ben, ahol minden másodperc, sőt, azok töredéke is különbséget jelenthet győzelem és a játékalás visszatöltése között. Nem egyszerű kétszeres túlerővel kell leszámolnunk a négyfős kommandóknál, ahol szükség lesz mindegyik karakterünk képességeire, hogy minden ellenfelet a helyén tudjunk kezelni: mondjuk az erőset megfagyasztjuk, hogy nyugton maradjon, míg az apró-



kot kardéle nem hányjuk. Alapvetően minden csatában erről lesz szó: harcosaink és varázslóink különféle képességekkel egy-egy másodpercre kivonnak alakítják a harcból, míg a többiek lekasabolják a legközelebb álló, leggyengébb ellenfelet.

Igen ám, de ehhez minden szereplőnk tudására szükség lesz, amihez nagyjából két másodpercenként kell majd állítanunk a játékok kiadni az új parancsokat, majd újra elindítani azt, hogy lássuk, mi sikerült mindabból, amit elterveztünk.

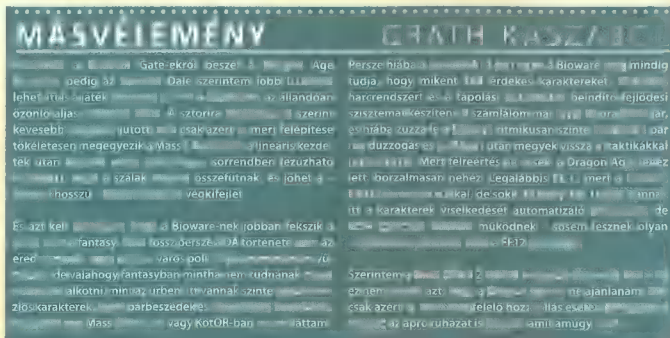
Ha szerencsénk van, mindenki egyben marad a harc végére, de általánosságban elmondhatjuk, hogy nem ez a jellemző. Ugyanis a helyzet az, hogy a játék még közepes nehézségi fokozaton is alaposan megijeszíthatja még a veterán, lakásuk mélyén Bioware-oltárt imádó játékosokat is. Belegondolni sem merünk, milyen lehet a nehéz

vagy az azt követő fokozaton a játék, de az biztos, hogy a gyorsmentés billentyű nyomkodására még az első lefélév végzetével emlékezni fogunk, s álmodunkban is azt fogjuk keresni a kezünkkel. Teljesen meghalni csak akkor tudunk, ha az egész csapatunkkal földre küldik, de nem érdeme kidióni, ugyanis minden egyes ilyen kényszerphenő után karaktereink betört koponyával, kiszúrt szemmel, törött csontokkal térnek magukhoz, amik addig csökkentik alapképességeket, amik vagy le nem táborozunk, vagy gyógycsomaggal meg nem gyógyítjuk azokat (amikből persze nem túl sokat találunk majd a játékban).

„FEGYVER CSŐRÖG, HALÓ HÖRÖG,

■ MINT VÉRTÖBBA SZÁLL”

A játék grafikai motorja az Unreal legújabb verzióját változtatta alakra, amely alapvetően igen pofás látványt eredményez minden játéknál. Így van ez a Dragon Age esetében is, amiről az első videók láttán már előre





■ Kis szemétség, vagy játékegysúlyozási húzás? A játékban nincs korlátlan tárgytartó ládika, az csak a Warden's Keep kiegészítőben megszerezhető...



■ Aki esetleg női karakterét uszítaná Morriganre, csatlódnál fog. Lellana ellenben...

ástuk a sírját, olyannyira nem nyerte el a tetszésünket a dolog. Szerencsére idővel eltűntek a béna orkok és fantáziátlan páncélok a játékból, helyüket pedig egy sötét, véres világ vette át, aminek mi roppantmód örülünk. Bár a látvány sehol nincs túlbonyolítva, azért bőven akadnak olyan jelenetek, dialógusok vagy épp egyéb, mozszerűen koreografált jelenetek, ahol hihetetlen képsorokban lehetett részünk. Maga a játék kétféle nézetből játszható. Az egyik a karakter háta mögül, amit a konzolos változat esetében fix, nem is állíthatjuk, PC-n pedig egy Baldur's Gate szerű taktikai felülnézet is rendelkezésre áll, ahol már lehetőségünk van belátni a terepet. Azaz csak lenne, ugyanis arra már nem jutott energia a fejlesztésnél, hogy a kamerába belégo épületeket, barlangnyílványokat áttetszőre alakítsa a játék, s így kénytelenek vagyunk folya-

matosan állítgatni a kamera szögét, hogy rálátásunk legyen hőseinkre, hogy ki tudjuk centizni a területre ható varázslatainkat.

Ha pedig már vérvonalak, akkor legyen hű a játék a címéhez, vérből egyáltalán nem szükkölködik a Dragon Age! Egy-egy harcjele-

A játék, amire emberek biztosan van - a Bioware folyamatosan tervezi és gyártja a kiegészítőket!

net után hőseink úgy néznek ki, mint akiket egy vérel telí golyókkal vívott paintball-meccsről szakasztottak. A végtagok és fejek úgy hullanak, mint ősszel a falevelek, a vér, ha kell, ha nem, fröcsög, ha pedig mindehhez hozzávesszük azt a kis szexet is, ami játékban található, rájövünk, hogy talán nem véletlenül fityeg a doboz sarkában a 18-as korhatárt megkövetelő kis embléma.

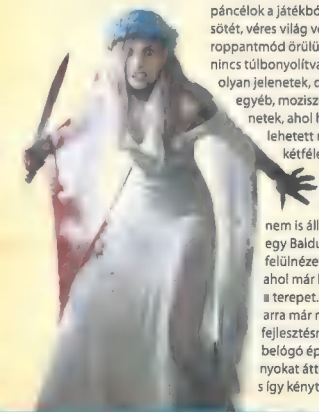
Hangok terén sincs gondunk, a szinkronszínészek ugyan néha túljátsszák magukat, de azért nem ez a jellemző. És mivel az EA játékaik esetében már szinte szokásnak számít, hogy magyar nyelven kommunikálnak velünk játékaik, a Dragon Age esetében is így van ez - igaz, csak PC-n. Mivel a játék hihetetlen sok szöveget tartalmaz, a sorok leírásával is szeretnénk fejtegetni a fordító előtt, akik az esetek nagy részében jó munkát végeztek a játékkal, különösképp a rímekben beszélő tilgyfa esetében. Persze akadnak fenntartásaink, mint például a templárszú szó, amit reményeink szerint az első adandó patch megjelenésekor átrákunk templomra. (Az alap éjfattyú ellenfelek

nevei, a Csorlák és Csesznye szavak megosztották a szerkesztőseget - volt, aki imáda őket, mást pedig kivert a víz ezek olvasván.)

MÉLTÓ FOLYTATÁS

Kamerakezelés ide, felesleges szakmák oda, mindezek ellenére a Dragon Age sikeresen hozta azt a színvonalat, amit elvártunk tőle. A játék hihetetlen hosszú története (ami akár elérheti a 80 órát is, ha mindent végigcsinálunk) képes teljesen magával ragadni mindenkit, köztük persze minket is. Bár alapvetően rettentő nehéz volt, mégis lassan a végénél vagyunk a történetnek, pedig egyszer-kétszer komolyan elgondolkodtunk azon, hogy ezt a

harcot ahol állunk, képtelenség megcsinálni. Aztán kiderült, hogy valahogy mégis lehetséges, csak épp máskor, máshogyan, tiszta fejjel, több türelemmel - és úgy is lett. Minden esetre a Dragon Age kiváló alkotás, a reméljük, hogy a készítő nem vállaltak túl nagy kockázatot azzal, hogy kizárólag felnőttek részére készítették el az. Ugyanis nekünk kellene az új kiegészítőcsomagok! ■



5.0	4.0	3.0	2.0	1.0	0.0
720p, dd 5.1					
grafika					
játszalósság					
szavaltósság					
zene/hang					
A Dragon Age a közelmúlt legjobb szerepjátéka, még akkor is, ha néha nehézsége miatt néha, pár percet esetleg el is megy a kedvünk elindításáért					
					9.1

DRAGON AGE

VÉRVONALAK

A következő két év

MIVEL A DRAGON AGE EGYIK FŐ VONZEREJE, HOGY LEGALÁBB KÉT ÉVE ELŐRE A BIOWARE MÁR BETÁBLÁZTA AZ EXTRA TARTALMAKAT, ÍGY BIZTOSÍTOTT ■ SZÓRAKOZÁS AZ. AMÜGY IS SZÁZ ÓRÁS, MINDENRE KITERJEDŐ VÉGIGJÁTSZÁS UTÁN IS. HOGY TISZTÁBAN LÁSSUNK TÉREN, MEGKERESÜK A DRAGON AGE EXTRA TARTALMAHEGY FELELŐS PRODUCERÉT, FERNANDO MELÓT, HOGY KIFAGGASSUK ERŐL-ARRÓL.

Mikor döntöttetek el, hogy minden évben jobban fogjátok majd megvalósítani a megjelenés után a Dragon Age-et?

Gyakorlatilag a fejlesztés legelejéről szó volt ilyesmiről. Ha belegondolsz, a Newerwinter Nights is az extra tartalmak miatt volt ilyen népszerű. Igaz, az még nem a mai értelemben vett DLC-ként működött, de ott is ugyanaz volt a terv: hogy a lemezen levő kaland végigjátszása után is legyen értelme, újdonság-érzete a játéknak.

A Mass Effectnél volt szó arról, aztán jött egy évvel később a kaland, és aztán egy évvel később a harcok, szimulált csatákkal...

[nevet] Igen, ott nem sikerült minden. Ezer és egy oka volt annak is, de ebbe most nem mennék bele. Itt mindenesetre minden másként lesz, hisz fölállítottunk egy DLC-csapatot, akik legalább két éven keresztül fogják támogatni a játékot. Ez rengeteg szempontból jó, hisz például amikor – vagy inkább ird azt: ha – lesz folytatás, azt fel tudjuk vezetni rengeteg érdekes módon.

Szóval van egy DLC-csapat, akik csak letölthető tartalmakkal fogják támogatni a játékot?

Igen. A Dragon Age készítőinek egy kisebb része tartozik ide, ésők dedikáltan ezzel foglalkozkodnak majd. Nem más projekttektől vannak elvonva, nem egy időleges (legalábbis nem rövidtávú) csapatról van szó. Ez a csapat – a patch-ek mellett, mert az is hozzájuk tartozik – kizárólag új tartalmakat fog gyártani! Lesz időnk a rajongók kívánságait kielégíteni, új dolgokkal próbálkozni, kísérletezgetni. Tudomásunk szerint ilyet még senki nem csinált, így szeretnénk ebben is úttörők lenni. [azóta kiderült, hogy a Mass Effect 2-höz is hasonló tervek készülnek, ott is lesz egy DLC-csapat. a szerk.]

Azért, mert a Dragon Age miatt van letölthető tartalom ragyon a játék indulásakor? Sok DLC-t fogunk kiadni, ezt nem mondván ez a Dragon Age.

Igen, ezt minden hasonló dolognál megkapják a fejlesztők. Tudjuk, hogy sokan ezt átvérésnek érzik, és talán vannak olyan helyzetek is, amikor annak számít a dolog – mi úgy gondoljuk, hogy ebben az esetben nem erről van szó. Rengeteg dolog vezetett ehhez, például az is, hogy márciusról hirtelen novemberre módosult a megjelenési dátumunk: így sokkal több tartalom a megjelenéshez képest sokkal hamarabb lett kész. Mert hogy, mint említettem, a játékot a Dragon Age fejlesztői készítették, a Warden's Keep tartalmat pedig természetesen a DLC-csapat. De ennél is fontosabb, hogy nincs annál jobb, mint mikor befejezel egy játékot, tetszett is, máris tudod folytatni egy másik részes kalandal. Ha négy hónappal később jönne ki az első DLC, a játékosok 99%-a már mással foglalkozna, mással játszaná.

Ez a Mass Effect DLC-inél is látszóbb?

A Microsofttól is kaptunk adatokat és persze ■ saját játékaink, és kiadókunk más játéka is jelzik ezt. Minden információ azt jelzi, hogy az első néhány héten kell valami plusz tartalmat adni a játékosoknak. Két héttel megjelenés után igen sokan már másik játékkal játszanak, és mivel most az elő-karácsonyi szezonban jelenünk meg, ez még hatványozottabban igaz.



Megsínél akkor eről a Warden's Keep DLC-ről?

Ez egy teljesen új helyszín lesz, a Szürke Kamarások egyik régi bázisát deríthetjük fel benne. Játékosai számszögből fontos egy teljesen új páncél-készlet, illetőleg az, hogy hat ősi képességből kettőt megtanulhat minden hős. Sztori szempontjából is fontos, hisz ez a második kaland a kamarakok számszövegének idejéből származik, és így más számszögből mutatja meg Ferelden világát, mint az eredeti játék. Végigjátszás után ez a te erődöd lesz, pihenési lehetőséggel és kereskedővel. X360-on 560 pontba fog kerülni, PS3-on és PC-n 7 dollár lesz ■ ára.

És Shale... ha... is? Miért nem kapott helyet a korongon?

Shale esete teljesen egyedi – nem is hiszem, hogy valami hasonlóval tudnánk előállni később. Ő a játék része volt igen sokáig, de amikor megszületett az első „véleges” határidőnk, 2009 márciusa, ki kellett vágnunk a játékból. Mivel ő egy hatalmas gölem, rengeteg problémánk volt vele: nem fért át ajtókon, nem tudott harcolni a sűrűn berendezett helyeken. Mivel mindenki egyik kedvence volt, ez volt talán a legfájdalmasabb dolog, amit ki kellett szednünk a játékból. Aztán később jött a hír: mégis novemberben fogunk megjeleníteni. Ekkor megnéztük, hogy vajon lenne-e időnk Shale visszahelyezésére. Rengeteg munka volt vele, de ezeket megoldottuk – Shale például sokkal kisebb lett, mint a játék többi gőléme, és ehhez egy külön magyarázatot is adó háttérstoriát kellett neki írunk. Aztán kiderült, hogy a játék aranylemezre kerülése és a konkrét megjelenés között lesz időnk minden mást is helyerezni, így megkaptuk az engedélyt. Jöhettek a munka, például visszahívni rengeteg szinkronszínészt, hogy az eddigiekhez még felvegyünk egy csomó. Shale-lel kapcsolatos partíziószelgetést, megjegyzést, utalást. Körülbelül 60%-ra már készen volt, hisz ■ márciusi megjelenési dátumig rengeteget dolgoztunk rajta – de még így is hosszú hónapokba telt, mire Shale elkészülhetett.

Lesz pályaszerkesztő a játékhöz?

Igen, tervezzük a kiadást. Természetesen csak PC-n, mert még ha néhány játék engedi is konzolon az egyedi tartalmak létrehozását és megosztását, egyik sem mérhető komplexitásban egy rém egyszerű Dragon Age modulhoz sem.

Akkor nincs ■ rá, hogy ezek megjelenjenek konzolra?

Arra, hogy automatikusan megjelenjenek, a mi közbenjárásunk nélkül, arra nincs. Rengeteg jó és üzleti okot lehetne mondani, de például az már döntő, hogy Dragon Age letölthető tartalmakat nekünk kell feltölteni Xbox Live-ra és PS Networkre. Azonban az én sokat dolgozunk, hogy ■ legjobban, a PC-s közösség által készített tartalmak előbb-utóbb elérhetőek legyenek konzolon is. Lehet például, hogy havonta tartunk szavazást, és ■ legjobbakat átkonvertáljuk X360-ra és PS3-ra. E téren sokat kell még egyeztetnünk a Sonyval és a Microsofttal, szóval nem ígérünk semmit, de természetesen nekünk is elemi érdekünk, hogy minden platformon minél több tartalom legyen elérhető a Dragon Age-hez! ■

UP

THE VIDEO GAME



Gyerkcöknök szánt animációs filmből normális videójátékot készíteni nehéz, de nem lehetetlen feladat. Az Up-ot, meg úgy általában az egész Disney/Pixar-kínálatot üzletszerűen videójátékosító THQ-nak is sikerült már, a Verdák első játékverziója tisztességes, minden szempontból vállalható munka volt. Azóta viszont mintha elfogyott volna a lendület, és nem akar kipattanni az a bizonyos kreatív szikra: a 2009-es ősz Pixar-ságere, az Up megjátékosítása ugyan továbbra is vállalható produktum, de jó játéknak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető.

Az Up játék legnagyobb problémája, hogy olyan alapanyagot bűtit le ugrándo-akció-plattformerré, amely kilométerekre áll ettől a stílustól. Az élete regóta halogatott Nagy Utazásra induló öregúr, Carl, és a hozzá csapódó kisser, Russel története filmbor-mába öntve bájos és sokszor megindító – a játékverzió ezekből az értékekből semmit nem tud felmutatni. Kétszemélyes, a további jutást nehezítő akadályok között leküzdésre koncentrált játékról van szó, félelmetesen egyszerű feladatokkal. Carl járóbotja masszív sziklákat dönt, magas platformokba akasztja be, alkalmas Russel felhúzására, és csapkodni is lehet vele. Russel indáktól vág át, szikla-eremeneken egyensúlyoz, és kötéllal rántja maga után Carl-t. A történetbe később belépő kutya, Dug pedig kapcsolókat működtet, úgyesen úszik, és a másik két szereplő által elérhetetlen helyekre kusszik be. A képességek kombinációjára (mert erre lesz szükségünk folyamatosan) akár élvezetes is lehetne, ha az élénk pakolt feladatok

kiadó **thq**
fejlesztő **heavy iron**
platform **pc, ps2, ps3, psp, wii, x360**
megjelenés **okt. 2.**
multiplayer **2-4**

nem ismételnék folyamatosan egymást, és igényelnének valami gondolkodás-szerűséget. Nem tesznek ilyet, sőt, mindig egyértelműen megmutatják, hogy hol, és melyik szereplőt kell használnunk, és pontosan mit kell csinálnunk vele.

A harc hasonlóan szimpla, egygombos, időzítésre építő tevékenység. A változatos-

Vajon miért van az, hogy az amúgy maximalista Pixar gyakorlatilag le sem tudja a játékverziókat?

■ Na ez az a minijáték, amit négyen is lehet játszani. Ez még meg izgalmasabb pillanat...

ságot itt elvileg a pályákon begyűjthető speciális képességek (Carl sívító hallóké-szüleke, vagy Russel trombitája) növelnek, ezekre viszont egész egyszerűen nincs szükség, bármilyen szituáció könnyedén abszolválható az alkalmazásuk nélkül is. Az

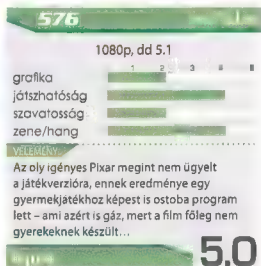


ALAPOZÓ Hányszor kell még megélnünk? Animációs film a moziban, ötvar platformjáték a játékküzetekben? A THQ megint lesújt!

Up által nyújtott élményt talán csak a kétfős kooperatív játékmód növeli valamelyest, ketten játszva kisebb az esélye annak, hogy bealszunk a huszonharmadik ugyanolyan feladatnál. Kapunk négyfős kompetitív multit is, szigorúan offline formában – ez a repülő lövöldözés öt perccel sem hosszabbítja meg az amúgy nagyjából öt órák játékidőt.

Az Up játékformában csupán árnyéka önmagának, a film humorá, lényege, bája egészen

minimális mértékben van csak jelen benne. A THQ igazi tucatjátékot gyártott, amit nyugodt szívvel oda lehet tenni a film mellé kínált pólok, kulcstartók, bögrek, plüssfigurák és hamburger-menük mellé – instant fogyasztásra szánt ipari termék, szűkre szabott szavatossági idővel. ■



Super Elite gépcsomagok kizárólag az 576 KByte-nál!

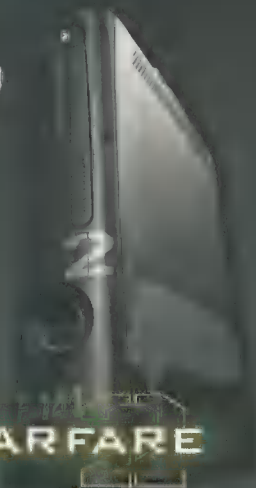
Modern Warfare 2 gépcsomag tartalma:

- » XBOX 360 exkluzív borítású ELITE gép (250GB HDD)
- » 2 db. fekete vezeték nélküli kontrollert
- » fekete headset
- » Modern Warfare 2 szoftver



csak
89.990,-

MODERN WARFARE



Forza Motorsport 3 gépcsomag tartalma:

- » XBOX 360 ELITE gép (250GB HDD)
- » 2 db. fekete vezeték nélküli kontrollert
- » fekete headset
- » Forza Motorsport 3 szoftver



csak
89.990,-





BORDERLANDS

ALAPOZÓ Amennyiben nem unod el ■ első két-három órában, életed meghatározó élményévé válhat... főleg akkor, ha kipróbálsd kooperatív módban is.

A Brothers in Arms-szerűért felelős Gearbox jó pár éve ugryodik azon, hogy ■ mit sem sejtő videojátékos társadalomra rászabadítsa Pandora világát, azonban ez a feladat egyáltalán nem volt egyszerű. Két-három évnnyi fejlesztés után ugyanis némi leépítéssel kellett szembenéznie a csapatnak, majd pedig kibővíték a játék elavultnak és hangulatlannak bizonyuló grafikus motorját, ami helyett végül egy modernbb, képregényes külsőt álmodtak meg a Borderlands számára. Sokan nagyon kíváncsiak voltak, hogy a gyakorlatban miként válik be ez a képeken jól festő változtatás, de el kell ismerni, hogy Pandora sivatagos, sziklás vidékei remekül mutatnak, és valóban beleéljük magunkat ■ idegen környezetbe, ahol ■ gazdag nyersanyagforrások reményében telepedtek le ■ emberek.

Ha már a sztorinál tartunk, ahogy az lenni szokott. ■ kolonizálás előtt mindenki abban reménykedik, hogy ■ lakatlannak tűnő bolygót tele lehet telepíteni bányagépekkel. A remény ezúttal jó hamar meghal: a feltérképezés alatt álló bolygón nagyjából minden van, csak a nagy értékű ásványok hiányoznak; pontosabban a „minden” fogalma meg amúgy kimerül egy rakás idegen eredetű építményben, illetve a téli elműtával előbújó gylkos teremtményekben, amelyek a telepesek életére törnek. Innentől már a remény emléke is eltűnik, mindenki ■ túlélésért küzd, illetve páran abban látják a meggazdagodás esélyét, hogy igyekeznek begyűjteni az idegen eredetű tárgyakat és fegyvereket, hogy azok technikáját kiismerve jussanak előnyhöz. No meg persze ott az a fránya legenda a senki által nem látott kriptáról (na jó, aki látta, ■ meg már nem él), ahol nem kevés sötét titkok lappang arra várva, hogy valaki végre megnyissa az elfeledett szent helyet.

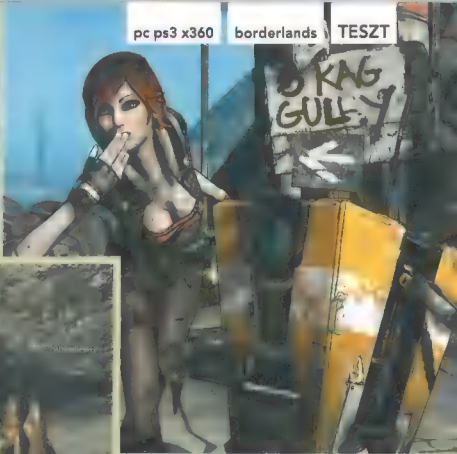
„TÜZOLTÓ LESZEL ■ KATONA...”

Óke, ezek közül egyik sem, de ha elindítod a lemezt, akkor négy egyéb kaszt közül

választhatsz: ott van Brick, a berzerker, Lilith, a szírnő, Mordecai, ■ vadász, illetve Roland, a zsoldos (tisztá démoni találkozó, legalábbis ami ■ középső kettőst illeti... Mordecai egyenlő Marduk). Ők négyen a Borderlands főszereplői, ugyanis a játékos velük együtt érkezik meg a napfényes Fyrestone-ba, ahol egyből meg is kúzdhat a helyi banditákkal, majd a győzelmet követően a hullákat transzrozó Dr. Zedtól kapja meg első feladatait. Ezek először kimerülnek annyiban, hogy menjünk el ide, meg oda, szedjünk fel ezt és azt, vagy oljók meg amazt, esetleg ritkítsuk meg a vadállományt. Az első két-három óra semmi másról nem fog szólni, mint hogy ■ világ megmentőjének szerepe helyett belebújunk egy utolsó kis senkiházi, ■ mocskos melókkal megbízott kifutófi bőrébe. A karakterfejlődés lassú iramban halad, a fegyvereink béna kis vízipisztolyok, így aki nem elég türelmes, illetve nem szokott hozzá az RPG light játéktílush nyújtotta tápolásba, az hamar szalad majd a helyi boltba, hogy éljen a cserelehetőséggel.

kártya 2k
fejlesztő **gearbox**
platform **pc, ps3, x360**
megjelenés **okt. 20.**
multiplayer **2-4**





No kérem, a helyzet az, hogy amennyiben kitartó vagy, és kibírod a hosszú felvezetést, onnantól ömlik rád a biliből majd' kicsorduló cumó, és miközben karaktered komolyabb fejlődésnek indul, Pandora világa is kitárulkozik.

A Borderlands, miközben tele van akcióval, nagyon lassú játék... értem ezt arra, hogy jó iramban közel tíz-húsz óra kell ahhoz, hogy megfelelően izmosá váj, és egyre tarkábbá váljon a megismerésre váró világ, amelynek végén ott a kriptá, ahova az Őrzők rejtették... na, ezt hagyjuk, majd te is kideríted. Folyamatosan kapod XP-t, egyre erősebb leszel (jobb bírod a gyűrődést, jobb a sebészed, illetve egyre jobb fegyvereket találsz, miközben durvábbnál durvább pajzsokra lehetsz, plusz fejleszthető magad és különleges képességeidet. Lilith lassítja az időt, és varázsló; Brick duhögésben kitörve tépi szét a legdurvább lényeket is; Mordecai kis kedvencével pusztítja a népet, Roland számára meg ott a kihelyezhető gépgyű, ami fejlesztés után nem csak rakétatetőnek

is bizonyul, de megfelelő táplálás esetében végtelenítheti a löszert, és az életerőt is (nem csak a játékosnak, de a csapat többi tagjának is).

Amennyiben mindez nem lenne elég, van jármű a nagy terepekhez (bár csak egyféle, amit kérhetünk gépgyűvel vagy rakétával), rengeteg pénz, meg kevéske bolt, illetve az áldozatok által random elhagyott, és randomgenerált fegyverek. Utóbbi azt jelenti, hogy szintednek megfelelően végtelenített összetételű gyilkoló eszközöket lehetsz (persze az alapjuk véges, de a kombinációk száma ütős – plusz sebészek, energiahullámok, tűzsebészek, zoomolási lehetőségek, tárcapacitás, sorozatlövési képességek stb.), így gyakran váltogathatod majd a nálad található eszköztárat.

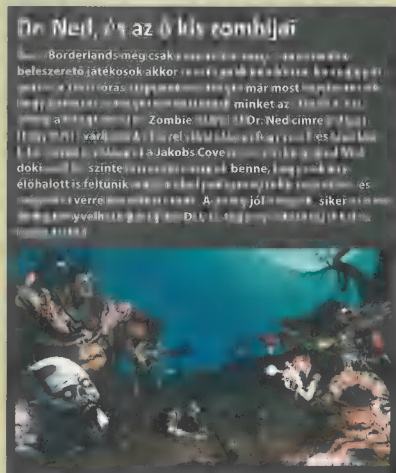
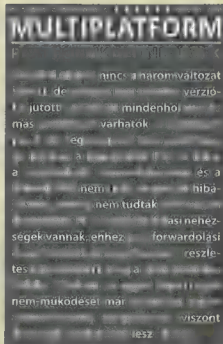
Meghalni nagyon nem lehet, mivel életvesztés előtt CoD- és GoW-szerűen „elfolyik” a véred, és ha közben végzel egy ellenféllel, vagy egy társad nekikl gyógyítani, visszanyered életet, ha pedig mégis

elhullasz, némi pénzmag feloldozása mellett visszatérsz az utolsó checkpointhoz (a már leölt ellenfelek halottak maradnak, viszont a sebzettek visszanyerik energiájukat).

ROLE-PLAYING SHOOTER

Nem szeretem a nagy marketingzövegeket. A Gearbox esetében is szerencsésébb

■ A kocsi ugyan baromi jól néz ki, de a vezetés hihetetlenül idegesítő; egy apró kavics is leállítja a verdát...






■ A szív repes az ilyen találatok láttán – ehhez persze kell megfelelő fegyver, képesség és célzás ■



■ Minél többen játszunk, annál élvezetesebb a harc

lett volna, ha nem RPG-ként reklámozzák a Borderlands nevét kapó gyermekeket, hanem maradjak az FPS-nál, mint szerepjátékok jelleggel, vagy pedig akkor már legyen FPS és hacsak n' slack keveréke. A szektorok ugyanis szintem inkább a Breath of Fire, vagy a Final Fantasy, és ezeknek társai. Ezekhez képest pedig a Borderlands baba, mint a kő, inkább a Diablo-vonalhoz áll közel – sok gyilkolás, párbeszédkektől és morális filozófától mentes feladatok, plusz némi fejlődés, de a lehető legegyszerűbb módon. Mindez nagyon szép és jó összerakott formában, az átlagból is messze kiemelkedik, de azon már illene túllépni, hogy a lelt szörnyekkel fejeverhessen hullanak el, a lerobant klotyókiból, szeméthalmakozból meg pénz zúgáslusunk ki. Nem kicsit abszurd, és lenne rá logikusnak is. Persze ha a  napig Diablozól, újabb és újabb Mephisto-rukat nyomsz le, akkor a Borderlands megoldása sem fogna idegesíteni – csak azért szerepjátéknak ne nevezzük már a tápolást!

Egyedül analízis lehet, de a kooperatív módban garantáltan az év egyik legjobb eredménye lesz!



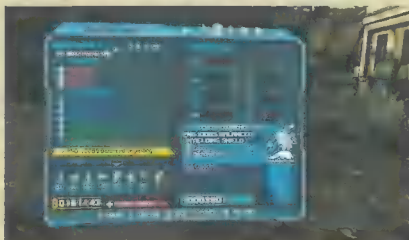
Talán nem vagyok túl házsártos akkor sem, ha azt mondom, a Borderlands rendkívül egysíkú és unalmas tud lenni. Örökig ugyanazon a vidéken járunk, amely elsőre pofás, másodjára kicsit szürke, harmadjára már kifejezetten zavaró... mire eljutunk a szebb hegyek közé, és beállunk a hóesésbe, addigra etelink vagy tíz-harminc óra (mellékoldateésektől függően), és ha ez nem lenne elég, ezen a ponton már a motor is kifulladásra kerül.

olyan szaggatások fordulnak elő, amelyek szégyenteljesek. Közben ugyan vannak barlangok, arénák,

MÁ SVĚLEMĚNY

tobt. 0
 idő n m
 tobt. 0
 minden n
 ez
 ebben a
 le arabb. ann
 mint. Bordenlandszel az
 mint
 Roadasul, auz
 az
 adasgataza, millio
 800-at
 46
 zamtalan
 ellenfelet
 ötlem
 ivetve fed m
 határvideket és mint
 zintigis jöhet v
 a
 Bordenlandszel karok az idők





■ ■ ■ összetett tárgynézet egy képernyőn ■ ■ ■ mindent. Mi ■ ■ ■ fejlődési rendszer sokrétű, ezért nem csak a pajzs, hanem a gránátok hatását alakító kiegészítő söt, még ■ ■ kasztokhoz kötött specializáció ■ ■ módosítható! Ráadásul ■ ■ tárgyak összehasonlítása pofonegyszerű, ■ ■ játéktérben ■ ■ egő egyszerű menü azonnal mutatja, hogy miben jobbak vagy rosszabbak a tulajdonságai. Több millió lehetséges cuccnál ez pedig egyáltalán nem elhanyagolható!



stílusban kicsit eltérő pusztaságok, de ■ ■ egész olyan kicsit suta érzetet kelt, ahogy ■ ■ egyetlen (jóindulattal kettő) járgány, a hatszáz fajta (sima, nagy, alfa, köpködő, áramos, tüzes, óriás) skag, meg a többi ismétlődő teremtmény, és emberi ellenfél is. A pár bugról nem is beszélve (beragadások, mesterséges intelligencia egy-két esetben). Először egyedül álltam neki a játéknak, pár óra után is untam, ahogy kell, de aztán csoda történt: felléptem a Live-ra, ahol három ismerősöm csatározott éppen.

„EGYEDÜL NEM MEGY...”

■ ■ szőlő a régi nóta, ami a Borderlands esetében is abszolút igaz. Egyedül unalmas. Egyedül egysíkú. Egyedül nehézkes és néhány kaszttal nehéz is lehet. Többen azonban igazi csoda, a multiplayer nagyjúlya. Hogy mi kell hozzá? Egy headset, pár szinten a játék elején álló játékos, és kezdődhet a móka. Mivel két járgány indítható, és mindegyikbe ketten férnek el, ■ ■ utazgatás nem probléma (a helyszínek váltását meg nem ért egyeztetni előre, mert ha valaki vált, mindenki megy vele együtt), a cuccok szétoszthatók, ■ ■ xp pedig így vagy úgy, de mindenkinek jár.

Ami még jópofa, hogy ahhoz alkalmazkodni ■ ■ program, aki a host szerepét magára vállalta, így az ő küldetesei ■ ■ lénycsek, és az ellenfelek is az ő szintjéhez vannak belőve, éppen ezért egy kezdő karakternek nem a legjobb ötlet harmincas szintű emberkékhöz belépnie, mert aztán számára egy lövés is elég a halálozáshoz (plusz az ő számára kiutalt zsákmány is ■ ■ saját szintjéhez van belőve). Na meg persze fordítva is igaz mind-ez, hiszen egy fejlesztett karakter xp-vel sem lesz elhalmozva új játékosok mellett.

A Borderlands tehát igazi multi játék, amely nem egymás ellen (lehet arénaharcolni, egymást kihívni, de ez ultragáz), hanem egymással, csapatban izgalmas. Ha minden kasztot képvisel ■ ■ négyes, eszméletlen dolgokat lehet összehozni, kombinálva a különleges képességeket, vagy egyszerűen csak egyeztetve a taktikát. Aztán ha elértük ■ ■ főellenfelet, szomorúan tudatosul bennünk, hogy vége a játéknak, bár az egészet újra elkezdhetjük, méghozzá ismét ■ ■ megmaradó karakterünkhöz (marad a felszerelés is) illeszkedő, überbrutál szintű ellenfelekkel és fegyverekkel.

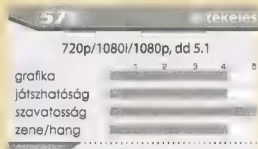


■ ■ mesterséges intelligencia nem túl okos, így kihívás is csak kooperatív módban lesz. Ott viszont bőven...

NAGY MEGLEPETÉS, ENYHÉ CSALÓDÁS

Mindenféle értelemben az lett ■ ■ Borderlands. Meglepetés, mert talán nem vártam tőle, hogy az év egyik legjobb multiélményt okozta. Szórakoztató, látványos, hangulatos – modern western, amolyan Mad Max, Firefly stílusban. Enyhén csalódtam, mert sajnos ha nincs az embernek netelérése, vagy nem talál ismerőseket, előbb-utóbb nagyon elunja ■ ■ dolgot (eset-

leg ott az osztott képernyős, kétszemélyes mód, de azért nem ■ ■ nem az igazi). Enyhén csalódtam, mert kicsit kevésnek találom az ellenfeleket, a terepeket a játékdíhoz képest, ráadásul a küldetések is erősen ismétlődőek. Enyhén csalódtam, mert azért a Fallout némileg hasonló műfajt képvisel, és a multin kívül az majdnem minden szempontból megveri ezt a játékot. Am mindezek mellett is azt kell mondjam, hogy van valami a Gearbox alkotásában, aminek köszönhetően, nagyobb odafigyeléssel, akár az év játéka is lehetett volna, és ehhez nem kellett volna más, mint fél év plusz fejlesztés. Talán egy folytatás majd kiköszörül a csorbát, plusz legalább egy extra tartalmat is kapunk a játékhoz. A Borderlands finom falat a hozzányúlóknek, van mélysége és tartalma, illetve ■ ■ multija kihagyhatatlan, éppen ezért több mint ajánlható darab. ■



Ha szerzett valaminek ■ ■ mélyére ásní, plusz bírod a tápolást, és imádsz moyolnival ■ ■ klsmillió mellékküldetés kivégzésével, és vannak online haverjaid, az év élménye is lehet!

8.4





ALAPOZÓ Iron Fist bajnokság, legalább hatodszorra megrendezve, avagy minden idők legtegebb családi dráma folytatódik. Plusz csak itt verhetsz össze egy pandát egy kenguruvall...

Minden 3D-s verekedős játékok egyik ősapja, ha komoly késéssel is, de végre visszatért otthoni gépeinkre. Tekken: ez ■ alig hatbetűs szó mára legendává érelődött 1994-es debütálása óta. Jelentése egybefonódott az igényes, mély harcrendszerű verekedős programokkal. A sorozat eddigi csúcspontja a Tekken 5 volt: a PlayStation 2-t maximálisan kihasználó, gyönyörű, mely és csúcs hangulatú epizód megkérdőjelezhetetlenül az előző generáció legjobbjai volt, ahonnan már nehezen vezethetett volna felfelé ■ út. Bár a hatos számmal jelölt játéktérmi verző egyike volt ■ első PS3 hardveren alapuló játékoknak, mégis további bő két esztendő kellett az otthoni verziók eljöveteleig. Egy teljesen új stílusú történetmód, hat új karakter, kiforrott online arénák – vajon megérté rá várni öt éven keresztül?

VÉRFÜRDŐ HATODSZOR

Bár a verekedős játékok túlnyomó többsége már nem csak a hardcore közönséget próbálja megcélolni szórnyen mély harcrendszerével, a Tekken 6-ba nem olyan könnyű belezúszni azok számára, akiknek ez az első próbálkozásuk a szériával. Márpedig nyilván lesznek ilyenek jónéhányan, elvégre ez az első olyan epizód, mely a Microsoft konzolján jelenik meg, mely kapásból circa húsz-huszonöt millió új bűnyő-aspiráns feltételez. A korábbi felvonásokhoz hasonlóan azonban a Tekken nem egy Dead or Alive, ahol gyakorlatilag akár-hogy nyomogattuk a gombokat, mindig

kijött valami látványos pofonoss (akármennyire is ragaszkodik Grath ahhoz, hogy ott is lehetett taktikus csatákat vívni): itt bizony kökéményen memorizálnunk kell a mozdulatsorokat, sőt, ki kell válogatnunk belőlük, a nekünk szimpatikusakat, vagy egyáltalán azokat, melyeket képesek vagyunk a legnagyobb csata hevében is precízen kivitelezni. Márpedig bőven lesz miből csemegeznünk: a karakterenként végrehajtható száz-két-

kiadó namco bandai
fejlesztő namco
japan
platform ps3, x360
megjelenés okt. 29.
multiplayer 2

száz közötti mozdulatlehetőség elsősorban túlságosan lehangoló lehet, főleg ■ teljesen újoncok számára.

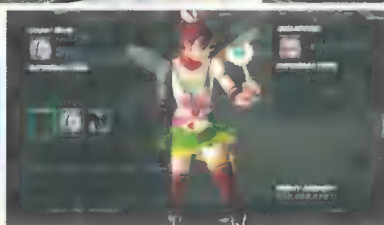
Szerencsére itt van azonban a Tekken 5-ből átemelt, tökéletesen kidolgozott gyakorló mód, ahol ■ egyes mozdulatok pontos végrehajtását is megnézhetjük rövid videó keretében, majd addig gyakorolhatjuk őket, míg tökéletes rutinná nem válnak. Természetesen láthatjuk azt is, mi milyen „magas-ságban” százalékosan mekkora sebész okoz

A Tekken 6, bár sok lehetőséget kínál, továbbra is a verekedős játékok egyik legnehezebbje a legújabb





■ A Rage lényege, hogy alacsony életerével nagyobb sebünk, és a MK = DC



■ A Tekken PSP-verziójában debütált a karakterkészítő opció, minden riváliséni több lehetőséget a karakter átalakítására. Jó játékkal millió kiegészítőt, ruhát, mindenféle kacatot nyithatunk meg, amelyek aztán még külön meg is kell vennünk. Cuccok sokféleségéről sokat elmond, hogy több lehetőséget enged meg, mint a SC4... Szóltam a ugratót a Ghost play lehetősége: a játék folyamatosan figyeli játéktílusunkat, a használt kombókat, az alapjáraton alakul folyamatosan a ránk jellemző mestersegés intelligencia – lehet feltölteni egy adatbázisba.



ez előbbiek ott van jelentősége, hogy fej, derék és lábmagasságban is oszthatjuk a sallereket, és ezek ellen másként is kell védekezni. Ennek ellenére nem voltam maradéktalanul kibékülve az edzőtérrel: a kezdők számára például igazán elmagyarázhatták volna, a fífkák kombók leírásánál melyik jel mit is jelent pontosan, ezenfelül lassan ideje lenne valamilyen formában kategorizálni a mozdulatokat. A Tekken 5-ben emlékeim szerint három különböző oszlopban nézhettük meg a könnyű/közepes/brutális fenytéseket, itt viszont



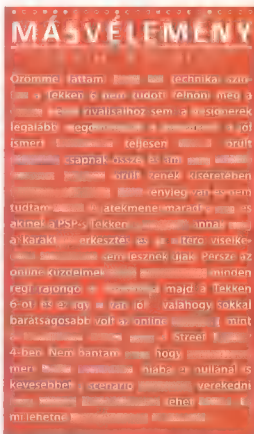
■ Szemüveges, totovált kenguru. Igen, az a Tekken...



egyszerűen egymásra van szórva minden karakternél vagy kétszáz mozdulatsor, aztán nézgesse végig az, akinek van hozzá türelme. Legalább egyes karakterek alapmozdulatait lehetne külön tenni, mert ilyen formában igen sok idő, míg beletanulunk egy teljesen új szereplő stílusába.

Szereplőgárdát tekintve egyébként ez az eddigi legteljesebb Tekken: a negyvenkét résztvevő között itt van gyakorlatilag mindenki, akit korábban megkedvelhettünk. Bryan, Yoshimitsu, Craig és a többi gyilkológép mellől nem hiányozhat természetesen ezúttal sem az igen erős női szelekció sem: a mellbedobással küzdő döbög macák ezúttal is nagyot dobna a hímnemű játékosok morálján.

Van hat új játszható karakterünk is, meglepő módon mind egész ötletesek, használhatóak és jól sikerültek. A keleties beütésű, gyönyörű söröző leányka, Zafina, és mindenekelőtt új szöke cicababánk, Alisa, aki képes láncfűrészekkel alakítani karjait, valamint akár saját fejét is felhasználja robbanóeszközként ellenfelei ellen. Leo = szokásos japán lányos fiú, fűs lány össemosodásunk, Miguel viszont egy annál vagányabb, spanyol harcművész, akinek stílusában az ibériai vérmérséklet és torredorok mozdulatai is megtalálhatók. Az egyetlen kevésbé szimpatikus új figura Bob, aki a maga másfél



mászás testűlával leginkább talán a Street Fighter anti-szépségdíjas Rufusára emlékeztet. No meg persze van megint fél képernyőt betöltő, újabb démoni főellenfeleink: Azael néven fut, leginkább egy egyiptomi istenségre hajaz, életerejé közel háromszorosa bárki másénak, így megsemmisítő támadással valószínűleg igen sok kontrollor törést fognak eredményezni a játékosok körében.



■ karakterek a beállított képeken jól néznek ki, a játékban már kevésbé



SZTORIMESÉLÉS, ÚJ STÍLUSBAN

A Japánban már két évvel ezelőtt megjelent játéktérmi verzióhoz képest a konzol változatnak egy valódi újítása van az online csatatereken felül, ez pedig a Szenario, a történetmód. Különböző kiállításokon már többször kipróbáltuk ezt a legjobban talán a Mortal Kombat: Shaolin Monks mellékszára hajazó, leginkább klasszikus beat'em upokat utánozó módot, de egyszer sem sikerült lenyűgöznie bennünket. Így maradt ez a végleges verzióban is. Egy igen gyenge, ám annál hosszabbra nyújtott történeteszerű kere-tében különböző helyszínekkel kell felkeres-nünk harcos párosunkkal, ahol meghatáro-zott időn belül, általában öt-nyolc perc alatt kell végeznünk a ránk támadó több tucat gyengébb, névtelen harccsal. Ugyanúgy

Azaelt megnyithatjuk mindegyikük egyedi, gyönyörűen renderelt végső videóját. Ezenfelül találunk még csapatbunyót is, ahol akár nyolcfős megcsoportokat is egymásnak engedhetünk, valamint a szokásos időre menő, illetőleg életetörök végső elfogyásáig tartó Túlélő mód is megtalálható. Ezek mintegy érdekes keve-reke a Ghost Battle opció, ahol győzelmi-ünk után még a következő ellenfelünket is megválaszthatjuk attól függően, mennyire érezzük erősenek magunkat. Am mindezek ellenére én továbbra is hiányolok egy olyan egyjátékos módot, ami igazán lekötő azon játékosokat is, akik csak egyedül tudják kipróbálni a Tekken 6-ot. A Soulcalibur 4-ben napokig, hetekig elvoltam a ötven-szintes Torony meghódításával, itt viszont

Szerencsére a Tekken 6 online téren – az első patch után – szinte tökéletesen funkcionál, lag nélkül

vannak speciális mozdulataink, kombóink, mint a alap harci felállásnál, csak itt karak-terünket más szemszögből szemléljük és teljesen három dimenzióban mozgathatunk, ennek köszönhetően pedig egyszerűen akár tíz-tizenöt ellenel is küzdhetünk.

Érdekes, hogy a Szenario módon belül, mintegy „eldugva” kapott helyet az Aréna, ahol kedvenc karaktereinkkel végigküzdve a szokásos öt-hat harcost, majd legyőzve

ha a teljesen más stílusú beat'em up részt elfelejtjük, akkor csak mindenféle „klas-szikus” egy-sok elleni küzdelmek vannak, amíg el nem vészünk.

Persze lehet, és kell is azt mondani, hogy ahogy a sorozat korábbi részeit is, a Tekken 6-ot ugyanúgy többjátékos módra optimali-zálták. Valóban igazán pazar, magával raga-dó élmény, mikor két egymással nagyjából egy szinten lévő játékos csépel egymást órákon keresztül, bár a igaz, szerintem



Új karakterek

- 1 ■ Eláruljuk: Leo lány. Anyját Kazuya gyilkolta meg, ezért jelentkezik a bajnokságba. Nem túl erős karakter – legalábbis mi még nem találkoztunk világverő Leoval se online, se offline.
- 2 LARS Titokban ■ a millió gyermeket nemző Heihachi gyerme-ke, a sztori szerint egy fellázadó Mishima különleges kommandó vezetője. Harcba meglehetősen szürke figura...
- 3 ZAFINA ■ közel-kelet egyik rejtélyes törzsének képviselője, aki egy sötét jóslat miatt hagyja ott állását, a falu misztikus srem-lének őrszét. Szexi és erős – érdemes kitanulni fogásait.
- 4 MIGUEL A változatosság kedvéért a Jint keresi húga meggyil-koása miatt. Harci stílusa nem egy igazi harcművészetet alapul, hisz torreador-szerű beállásai azért böven vannak.
- 5 ■ Az egyik Mishima-tudós készítette a androidot, meg-gyilkolt lánya képmása után. Igazi modern robotcsaj: karjai láncfű-részekből állnak, a fejét dobálja, vagy felrobantja, ha arról a szó.
- 6 ■ Egy karate-bajnok, aki erejének növelése végett hízta fel magát – közben megpróbált olyan fűre maradni, mint nyurga sráciként. ■ durva az, hogy az majdnem sikerült a neki...

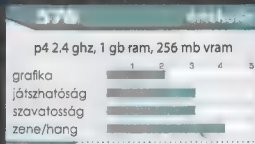
1. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 2. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 3. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 4. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 5. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 6. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 7. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 8. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 9. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!
 10. A szövegben szereplő szavak közül válassz ki a helyes írásmódot!

sem: unalmas narrációt
Ha: lloképek felett
három: fel
nkrona: len

robadi
evvel
Pankiller
bestiainak
miatt fel nem
csak



Az én és a te között van egy különbség: én vagyok a borzasztó, te pedig a maradvány. Elvonsz a te felelőségek az érzékelés, a te sem vagy a te felelőségek. Az én és a te között van egy különbség: én vagyok a borzasztó, te pedig a maradvány. Elvonsz a te felelőségek az érzékelés, a te sem vagy a te felelőségek.



Se fantázia, ■ design nincs sok – mászároln ugyan még mindig nagyszerű, de ezt más játékokban megtehetjük sokkal magasabb színvonalon is.

5.0





kiadó **ea**
fejlesztő **ea canada**
platform **ps3, x360**
megjelenés **okt 9.**
multiplayer **2-10**

adatlap **2K 10**
fejlesztő **visual concepts**
platform **ps2, ps3, x360**
megjelenés **okt 6.**
multiplayer **2-10**

Mivel a Sony sorozata az idei évet kihagyta – mondjuk oly sokan nem fog hiányozni – csak két legény maradt talpon, hogy patogtassák a narancssárga golyóbs, és megpróbálják megállítani Kobe Bryantet. Az évek óta zajló párharc végeredménye nem változott, de a versen-gés sokkal szorosabb lett.

Eddig ugye bármelyik évszámra is volt szó, bátran kimondhattuk, a 2K fémjelű verzió sokkal élhetőbb szimulációja a sportágnak, mint a Live. Utóbbi persze némileg látványosabb játékot tett lehetővé: hatalmas zsákolásokat, követhetetlen cseleket és egy megmagyarázhatatlanul furge Shaq-et. A 2K azonban kicsit lassabb és sokkal élhetőbb volt már az első, dreamcastes évektől kezdve. Ez tavaly is így volt, és most is így van – de tagadhatatlan, hogy az EA kanadai fejlesztői idén megkezdtek a felzárkózást.

A 2K idei legnagyobb újítása a My Player opció, ami nem csak egy egyszerű karakter-szerkesztő, mint azt az egyszerű név talán sugallja. Nem, ez egy teljesértékű karrier-mód (végre!), amelyben az általunk alakított



NBA 2K10

VS NBA 2K10 NBA LIVE 10

ALAPOZÓ Előző számunkban fogatlan kanadaiak, most pedig nyurga amerikaiak csapnak össze. Két sorozat, két szemlélet – a hokitól eltérő végeredménnyel.

játékos a nyári edzőmeccseken nyújtott teljesítményével kerülhet be a csapatba, majd szorgos edzőmunkával és persze a meccseken nyújtott jó teljesítményével vívhatja ki a nagyfőnök dicséretét. Ezen túl megmaradt minden tavalyról, és ami engem külön megfogott, az online meccsek végre nem szaggattak.

Játékmenet tekintetében a legfőbb változás, hogy a sprintelést kicsit visszafogták: eddig végtelen mennyiséget lehetett nyargalni, most viszont egy FIFA-hoz hasonló energiácsi mutatja, hogy az adott

saját játékost magunknak. A játékmenet az, ahol tényleges fejlődés látszik, a Live maga mögött hagyta a néha az NBA Jameret idéző játéktérmi pillanatokat, legtöbbször valós kosárlabdára emlékeztet az, amit a tévén látunk. Érdekes, hogy itt a 2K-verzióval szemben a védekezésben erős az MI és a támadásban voltak gondoljaim a taktikák betartásával, a kombinációk végrehajtásával...

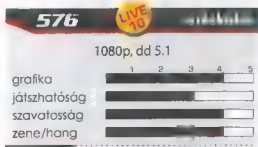
Körítés tekintetében szintén a 2K a bajnok, a nézőt viselkedésétől az NBA Today rendszerig (ugyanazt tudja, mint a

Az EA és a 2K szokásos éves párviadala ebben a sportágban megint hagyományosan zárult...

játékos mennyire van eltökélve. Nem egy forradalom, de legalább még a veterán 2K-játékosoknak is át kell kicsit alakítania a játéksílusát. E mellett kapunk új taktikákat, valamint egy általában remekül funkcionáló, de néha megzavaró mesterséges intelligenciát – különösen védekezéskor tudtak ritka hülyén helyezkedni társaim.

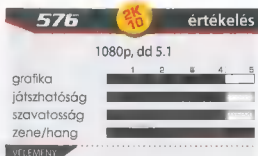
A Live-ban igazán új dolog nincs: a Dynamic DNA funkció a valós híreket, eredményeket építi bele a játékba, és ugyan tavaly hiányzott, korábban láttuk már. A Be a Pro mód ezúttal Adidas Live Season néven szerepel, de a brandelésen túl sok újat nem tud: baromi idegesítő, hogy még mindig nem csinálhatunk

Dynamic DNA), a remek kommentártól a riválisát leköröző grafika mindenhol ez állapítható meg. Nagy kár, hogy a 2K 10 nevetetget szagat – minden platformon. PS2-n és 360-on ez különösen idegesítő tud lenni, de még az e téren legjobb PS3-as változat is képes a legrosszabb pillanatok elvezésére a fonat. Nem is értem, tavalyról nem emlékszem ilyesmire... Szaggatás a Live-ban is van itt-ott, de itt a rémesen hosszú töltési idők fognak inkább az agynkra menni. Mindent egybevetve idén is a 2K-féle kosárlabda a jobb, de ha az EA megírta magát és a FIFA-hoz hasonló figyelmet fordítanak a sorozatra, pár év múlva megfordulhat a helyzet. Persze ez egy elég nagy „ha”...



A fejlődés nagyon is észrevehető, de még mindig bőven van hová javulni. Az irány stimmel, már csak egy zsák pénz és elhivatottság kell

7.2



Továbbra is a műfaj királya, és még csak nem is kényelmesedtek el. Ha ez így megy tovább, és jövőre is lesz legalább egy-két jó ötletük, nehéz lesz megfogni őket.

grath

8.5



NEED FOR SPEED NITRO

ALAPOZÓ Az Electronic Arts platform-exkluzív arcade izgaldozást ígért a Nintendo-tulajdonosoknak. Megkapták – bár egy videójátékkal jobban jártak volna...

időtlap

kiadó ■ EA
fejlesztő ■ EA Montreal
platform ■ Wii, DS
megjelenés ■ nov. 6.
multiplayer 2-4

A Need for Speed-széria újabb és újabb epizódjainak kiadása egyfajta óvatos pofátlanlansággént is felfogható volt: a sokak számára „az” autósverseny szinonimájává vált játék úgy hozzátartozott az évi megjelenésekhez, mint a mínusz húsz fokos átlaghőmérséklet az Antarktiszhoz. Az ütemterv természeti jelenséggé vált, ami miatt maximum morogni

lehetett. A tavalyi Undercover kapcsán ■ meg is történt: a T. Nemzetközi Sajtó úgy leszedte a játékról ■ keresztyvet, hogy az anyacég ijedében felszámolta a Black Box stúdiót, a székházat ledőzerolta, a tagokat pedig Szibériába deportálta kényszermunkára. Oké, azt azért nem, de legalább a széria újragondolásával kapcsolatos fogadkozássokba bocsátkoztak.

ABSZURD HUMOR

A Wii-verzió sorsa különösen problémás volt, mivel az egyébként igen népszerű játéksorozat ezen a platformon Waterworld-volumenű katasztrófának bizonyult; még a genfi egyezményt két lábbal tipró My Horse and Me is kelendőbb volt nála óceánon túl s innen egyaránt. Éppen ezért döntöttek a platform-exkluzív verziók mellett: míg a Shift a precízebb, ■ szimulációhoz közelebb álló vezetés élményét kínálja (meglehetősen sikerrel), addig ■ Nitro ■ féktelen arcade csapatást

kedvelőket kényeztetetheti el. Az elképzelés szépen mutat ■ design-dokumentumokban és az éves ütemtervben egyaránt – elméletben tökéletes, akárcsak a szocializmus.

Az első néhány kanyar után úgy meredtem a képernyőre, mint a tudományos kutató a mutáns ebolavirossa a mikroszkóp lencséje alatt. Utazás a koponyám körül: ha nem sikerül önkéntelenül elbajjolódnom, azonnal a fejlesztői motiváción kezdek el gondolkodni. Most is ez történt. „Ez valami borzasztóan fals, a nemzetközi származás ellenére is szomorúan magyaros ízű, tehát röhögést fakasztani képtelen tréfa-e, vagy tényleg volt valaki, aki ezt látta mozgásban, és megvergette a programozók vállát: jól van gyerekek, ez szép, ez klassz, gratulálók, prémium, Bahama, luxusbigbe, pezsgőfürdő?” – morfondíroztam.

Komoly, vagy tényleg csak tréfa? Zokogni kell vagy kacagni? Nem egyértelmű. A komponensek önmagukban is igazai, inyeneknek való élc-falatkák, de az összehatás aztán tényleg kiveri a biztosítékot. Sírvaróhűgés, az.





RIDE:

A Nitro esetében képességről csak a fűrészfogas poligon-illesztések kapcsán beszélhetünk. Maradjunk annyiban, hogy a kilenc éves Metropolis Street Racer szebben festett, és akkor még jóindulatú is voltam. Mintha sok-sok köbkilométernyi masszív, neoncsövek által megvilágított takonyban haladnánk előre – erre utal a sebesség is, ugyanis az nem hagy kívánnivalót maga után. Nem egyszerűen gyors: döbbenetesen, hajmeresztően pörgős anyagról beszélhetünk. Daytona USA + fél kiló amfetamin. Údvös; az arcade versenyeknél a sebesség fontosabb tényező, mint a túléles.

A pályák kialakítása nem annyira játékesign-enciklopédiába, mint bulverszke illó – Dubai-ban autózva például úgy éreztem

magam, mint aki egy cigánykarnevalon száguld keresztül egy kiskitölt expresszvonatban ücsörögve. Szívrávnásznak és bizzar geometriai formák, villódzás, kanyarok, objektumok. Csak úgy kapkodtam a fejem – ez most versenypálya, kőút, alagút, felüljáró? Képtelenség eldönteni. Mintha egy, a pályatervező szoftverben megkapuló Véletlenszerű Objektum Generátor köpte volna ki ezt a végeredményt. Madrid szürkéské, pixeles Chagall-günyrajz, Rio de Janeiro a múpálkák és a moslék N64-es textúrák ósházaja, Kairó a homokszínű, keleties, elektro-hip hop alfésztéssel prezentált, turbó-frócsbe mártogatott semlegesség.



A járművek kialakítása: ennél temérdek F22...
játék... a Burnoutból sokkal szebb...

A járművek kialakítása is boldog nosztalgiahullámot gerjeszt: a szívem csücskének számító Dodge Charger szerepeltetése önmagában pirosponzt, az pedig, hogy a modelljét valószínűleg 1996-ban megjelent Screamer 2 tervezőszoftverével készítették, olyan, nem szándékos retroflash volt, amelynek a leírásával kapcsolatos kifejezéseket jelenleg is nyelvtani laborokban fejlesztik a lingvisztika sokat látott professzorai. Látni kell. Látni kell, amint a Charger felbőg a kanyarban, kétszázharminccal kiló a nitrozást követően, miközben mögüle körülbelül háromszázötvennel előznek be a rendőrök, és elkezdene labdázni egy, a Chargernél KISEBB teherautóval, ami úgy patog, mint

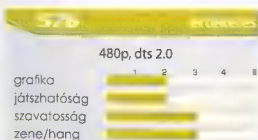
A versenyben éppen első határozza meg, hogy mennyire undorító graffitik lelik el a város.

egy tájfün cibálta kartondoboz. Ha már a fizikánál tartunk: bár a koci fara úgy csapódik a pálya falának, mintha valóban egy masszív fémtövezet kaparná az aszfaltot, útközéskor képes zabolátlan szappantartóként viselkedni. Az autók mozgása egyébként is az Excite Truckot és Cruis'n-t idézi, tehát arcade-ebb bármelyik játéktérmenél.

A játéketmenet felfoghatatlanul bizzar: a fenti két játékon kívül a Mario Kart és a Burnout komponenseit elegyíti. Megvannak a felvehető power-upok: a csavarulcs-ikkonnal javíthatjuk ki a menetközben megsérült autót – ez a menetteljesítményre is hatással van, plusz nitrozni sem tudunk egy lerobbant járgánnyal –, a jelvényről pedig a riválisokra uszítjuk a rendőröket; ez kimondottan jópofa húzás. A nitrot a drifttel tölthetjük fel, ami a Ridge Racer fáziskéses sémájára épül, viszont az ilyenkor elérhető sebesség egyszerűen ingalmatlan – autóverseny talán gyorsabb még sose volt. Tetszett és „graffiti-effekt” – a versenyt vezető koci textúrája a terepárgyakra mázolódik száguldas közben, így jelölve, hogy ki az úr a kőzutaon.

NEM VICC

Képtelenség eldönteni, hogy a Need for Speed Nitro egy pénzmosásra felhasznált melléktermék, az interaktív Groteszk megtestesülése, vagy egy félkész állapotban kiadott anyag – másfél óráig szórakoztató, videójátéknak bajosan nevezhető, de konzolon futtatható program. Jómagam képes voltam töretlen derével szemlélni a megtestesült abszurditást, hiába motoszkált a hang a fejemben: „Most mit röhögés, ez egyáltalán nem vicces!” Mert nagyon is – csak hát ki az, aki ezért fizetne be a játéka? ■



Még senkinek nem jutott eszébe a „novelty music” szellemisége alapján videójátékok készíteni – valószínűleg az EA-nek sem, de remélek sikerül.

4.5



ASSASSIN'S CREED II

Nagy balhé kis Itáliában: az Assassin's Creed nem csak időt, de helyszínt is vált, a templomosok és a bérgyilkosok évszázadokon átívelő történetét pontosan ott folytatva, ahol az elődje abbahagyta.

Monumentális elvárásoknak minden szempontból megfelelőn szinte lehetetlen. Minden igényt kielégíteni, mindenkit kiszolgálni, mindenkinek ■ kedvére tenni embert próbáló feladat. Kihívás, amit az Assassin's Creed önkéntelenül is magára vállalt: a világot igérte, de csak

ahol azt anno letette. A génemlékeket olvasó Abstergo cégéületében, ahol a bájos Lucy ismét segít nekünk menekülni. Talpig véresen, elszántan, Desmond hatalmas kérdésekkel ■ kobakjában ugyan, de Lucy mellé szegődve felhúzza a nyúl cipőt. Útközben persze további kérdőjelek tűnnek fel: mit

Az első rész legnagyobb hibája ■ monotonitása volt – ez a második részre a legnagyobb rosszindulattal sem fogható rá

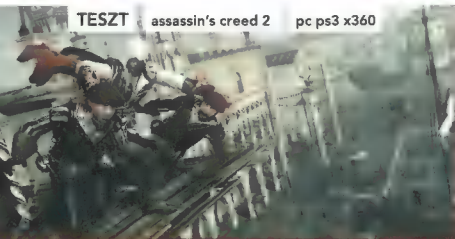
három várost hozott. A gépezet nem állt meg, hiszen nem tehetné – sokat vártak tőle és sokan hitték azt, hogy ezúttal már menni fog. Két év kellett hozzá, de végül elkészült. Az, ami nem csak egy folytatás, hanem maga a Messiás. Aki ezúttal nem csak ígér, de teljesít is. Még hozzá maradéktalanul.

■ MONA LISA MOSOLYA

Évek helyett órák: bár a való világban közel két esztendő telt az Assassin's Creed hidegzuhannyal felerő befűzése óta, Desmond számára ez alig egy éjszaka volt – az AC2 olyannyira közvetlen folytatás, hogy kis tűzással másodpercre pontosan ott veszi fel a fonalat.

csinál pontosan az Abstergo? Miért van több száz Animus az épületben? Miről ■ szól ez az évszázadokon átívelő párharc? És ha már itt vagyunk: egész pontosan kik között is?

Ez az, amit ■ AC2 végre megválaszol, még ha csak részben is. Teszi mindezt éretten, felnőtt fejjel – az első rész hőse, Altair nem volt több egyszerű papírmásé figuránál: egy szinte névtelen és mindenfajta kötődést kialakítani képtelen főhős, mégha oly stílusos is volt. Ezio ennek ■ szöges ellentéte, a vele való egybeolvadás olyan fontos, hogy az már rögtön a születésénél elkezdődik. Nem mai, modern fiatal, a reneszánsz-kori Itáliába csöppenve kénytelen feltalálni magát és bevetni azt, amije van: ■ sárkjút. És meg is teszi, éjjel bájos hölgyek erkélye alatt, nappal azok bájtya előtt. Karddal és szavakkal, az AC2 úton-útfélen utal a kor irodalmi és művészeti remekműveire, hol festményekre, hol szobrokra, hol drámákra – elsősorban természetesen a Rómeó és Júliára. Persze nem minden a kultúra: felkapaszkodunk háztetőkre, tornyokra, arcokra, meg mindenre, ami csak megmászható – mert ha valami, hát akkor ez nem változott.



Gyűjtögető életmód

Az első rész zászlogyűjtögetése elvileg minden helyszínen megismerésére sarkallt volna, de mivel semmiféle díj nem járt azok begyűjtéséért, ezért csak a legkitartóbbak foglalkoztak vele. Az AC2 ezen is javít, immáron egy, hanem több fajta tárgy hever szerteszét Itáliában, begyűjtésük után pedig nem csak pénz jár, de esetenként egy különleges tárgy (például egy díszesen festő köpönyeg) is jár, így mindenképp érdemes megmászni a összes elérhető magaslatot! A megszerzett galambtojások és a brok számáról Ezio hűga folyamatosan leltárt készít, így mindig ellenőrizhető, hogy mennyit sikerült megtalálni a embertelen mennyiségből.



A történetmesélés viszont annál inkább, az első helyszínen, Firenze bemutatása kalandjátékokat idéz, az első két órában gyakorlatilag nem történik semmi: Ezio nem válik azonnal bérlyilkossá, nem bűjtat hatalmas fegyverzenéit a koponyeje alá és nem járja a éjszakai áldozatok után kutatva. Nincs is rá oka, hiszen gazdag, jól nevelt... és a jelek szerint nem túl szerencsés. Alighogy bebarangolja a várost, börtönbe zárják a kedves papát, a bátyót és persze a kis öcsikét, majd bekövetkezik a pártoló részéről a nagy árulás, a család pedig a bitófa alatt találja magát. Ezio pedig életutat vált: most már van miért koponyegyet öltenie, hogy bejárja a bérlyilkosok azon útját, amit apja is megtett jó pár évtizeddel korábban, teljes titokban.

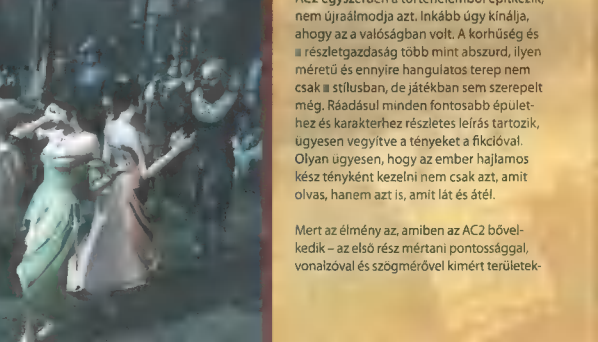
ALMA ÉDENKERTBŐL

A rejtély és a misztikum a sorozat védjegye, a folytatás pedig nem is hazudtolja meg magát az alsóhangon is 15 órást történet bővelkedik a feladványokban és a kérdőjelekben, nem csak Ezio és Desmond, de a játékos maga is komoly erőfeszítéseket lesz kénytelen tenni a

talány feloldására. Odáig viszont hosszú az út, az út, amely leginkább tetőcserepekkel van kikövezve – a reneszánszkorú Itália építészete maga a parkour-mennyország, a megállást nem parancsoló versenypálya, kordonok és útjelző neonyitlak nélkül. Altair agilis volt, Ezio viszont maga a megtestesült atletizmus: játszói könnyedséggel falja a függőleges és vízszintes felületeket, hatalmas távolságokat szel át egyetlen ugrással, balkonokon, ablakokon és kiszögelléseken függesszlik és tulajdonképpen bármit képes megmászni. Vagy átugorni. Vagy elkarni – Ezio mozgáskultúrája kifinomult, látványos és mindenekelőtt hasznos.

A játszótér ehhez mérten hatalmas: az AC is nagy volt, a második rész viszont egyenesen monumentális, hiszen nem csak három, hanem kétszerannyi város kell élethe benne. És nem is akárhogy, már Firenze is elképesztő méretű a maga több száz girbe-gurba utcájával, a tetőtéri részekkel és a történelmi látványosságai, de erre később több lapattal pakolja a lenyűgözőbbnél lenyűgözőbb városállamokat, helyszíneket. Velence kanálisai és gondolásai, a Toscana körüli szőlőlugasok, a Medici-palota égbenyúló monstruma – az AC2 egyszerűen a történelemből építkezik, nem újraalkotja azt. Inkább úgy kinálja, ahogy az a valóságban volt. A korhűség és a részletgazdaság több mint abszurd, ilyen méretű és ennyire hangulatos terep nem csak a stílusban, de játékban sem szerepelt még. Ráadásul minden fontosabb épülethez és karakterhez részletes leírás tartozik, ugyesen egyítve a tényeket a fikcióval. Olyan ugyesen, hogy az ember hajlamos kész tényként kezelni nem csak azt, amit olvas, hanem azt is, amit lát és átél.

Mert az élmény az, amiben az AC2 bővelkedik – az első rész mértani pontossággal, vonalzóval és szögmérővel kimért területek-





ként tekintett a középkori Jeruzsálemre, a második nekifutás viszont szimbólizmusban él a játéktérrel. Nem a szabályokat, hanem az élvezetet és az organikusságot tartja szem előtt. Az Assassin's Creed villámgyorsan monotonitássa átcsapó rigolyái a műlthöz tartoznak, a fejlesztői gárda olyanira komolyan vette a kritikákat, hogy visszaültek a tervezőasztalhoz és mindent átálakitottak. És a mindent ez esetben nem túlzás – az ugrándozás lehet, hogy a régi, az viszont, hogy ez milyen keretek között zajlik, már nem. Nincs többé erőltetett „mázd meg a legmagasabb pontokat és utána csinálj meg 5 mellékküldetést, mert csak így gördül tovább előre a sztori”. Van viszont helyette „Mázd meg a legmagasabb pontokat és utána csinálj meg 5 mellékküldetést ha szeretnél, de nem kötelező, mert a történet így is megy előre”. Nincs nagy eltérés? Talán annak hangzik, de másként leírni nehéz, hogy az AC2 minden kötöttséget elhárít, előtérbe tolja a kritikus fontosságú eseményeket és hagyja, hogy a többivel csak az és csak akkor törődjön, amikor csak akar. A fő szálak a végkifejlet felé toló események folyamatosan, törés nélkül jelennek meg a térképen mindenfajta előfeltevéssel nélkül. Ezt csak kiegészítik „mellékes feladatok – amelyekből annyi van, hogy már az első órában is lehetetlen mindennel lépést tartani, a végjátékban pedig egyszerűen lehetetlen.

RANCOR

Az Assassin's Creed 2 talán a generáció legértelmesebb játéka. Egy olyan monstrum, egy akkora behémót, amivel az ember kezdetben inkább csak simogatóst játszik és megfogolmálni csak akkor próbálja, mikor biztosan a nyeregben tud maradni. A lehetőségek száma ha nem is végtelen, de túlmutat a könnyedén megszámlálható – Ezio beállhat futárnak, lehet megbízott bérnyilkos, kísérhet lovas kocsit, üldözhet tolvajokat és... és ez csak a felsorolás eleje,

a vége körülbelül a következő lap alján lenne. A mellékküldetések minden egyes városban jelen vannak, teljesíteni őket nem kötelező és tulajdonképpen csak annak ajánlott, aki Itália minden szegletével jóban akar lenni. Ez pedig a játékosok jelentős hányadára igaz lesz, az AC2 annyira ugyanis tolja folyamatosan a játékos arcába a lehetőséget, hogy azt kihagyni szinte lehetetlen, túl nagy az ingerencia a felfedezés és a teljesíteni akarására.

Főleg azzal az eszköztárral, ami Ezio kezébe kerül – a fegyverek száma és fajtája extrémén magas, az egyszerű kardon, tőrön

Ubisoft fejlesztésű
Ubisoft
Montreal
platform: pc, ps3, x360
megjelenés: nov. 20.
mennyiség: nincs

és dobótőrön túl bevethető az akár két ellenfelet is hangtalanul elintéző, csuklóból előbukkanó duplapenge, ennek a mérgezett változata, a később felbukkanó pisztolyserűség, vagy épp az elterelése alkalmas eszközök és alkalmatosságok. Az AC egyik nagy problémája a tudathasadás volt: a lopakodás mesterének valotta magát, de a gyakorlatban ezt bizonyítani nem tudta, csak a kizárólag papok gyűrűjében. Most viszont igen, a kedvelt marke-

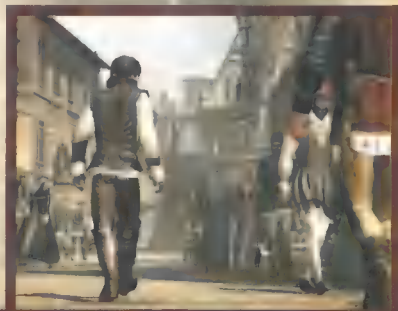
Platform-részek és városfejlesztés, egyre erősebb fegyverek és tolvajlás – Ezionak ebben, és rengeteg másban lesz szerencséje





A tizenhatos páciens

Az Assassin's Creed lezárása mindmáig komoly vitákra ökot, hiszen nem csak, hogy meglepően váratlan volt, de még egy hatalmas rejtélyt is maga után hagyott. Desmond szobájában megjelenő titokzatos jelek és ábrák megfontolását ugyan már az első játék megjelenésekor is lehetett olvasni a rajongói oldalakon, de ezidáig annak írója a háttérben maradt. Eddig, AC2-ben a szoba előző lakója, az Animus folyamatos használatába beleörvöltő tizenhatos páciens hűz darabra vágyta hanggal és képekkel alákísért naplóját, melyben a nagy igazság, évszázadokon átívelő hárfarc végső megoldását ígéri. Ezeket megtalálni egyáltalán könnyű, a kódot feltörni pedig pláne nem: a minijátékok történelmi festményeket és fotókat felhasználva dolgozzák meg az agytekervényeket, olykor egy elrejtett pont megtalálását, máskor egy szétszabdalt ábra összerakását követel meg. Mi a nagy igazság, ami a kitartó munka után jár? Ezt már magadnak kell kiderítened – de egy biztos: ezt a csavart nem találod ki előrel



tingfogás a többfajta lehetőségről és útról ezúttal tényleg igaz – a nyers erő helyett a leg többször sokkal hasznosabb a fortélyt bevetni. Egyhelyben áldogáló őrszotot szeretnél kiiktatni? Szójj el egy kis pénzt és nem csak a plebs, de a rend büszke tagjai is azonnal a földre vetik magukat a drága érmék után. Ha nem segít, bérelj fel kurtizánokat: a dekolitások látványa még a legelköteleztebb patriótát is kiközkenti a kötelességtudatból. Menet közben felfedeztek? Semmi baj, dobj el egy fustbombát és a riadalom közepette iszkolj el. Az AC2 egyik percről a másikra képes egy egyszerű lopakodást felpaprikázott hangulatú menekülésbe tásztani, amiből kikeveredni folyamatos mozgással és helyzetváltatással nem nehéz. Priusz esetében már bonyolódik a dolog, örök nyilvános megoldása és

tyűt és lábszárvédőt is arulnak, különböző anyagokból, különböző áron. Ezek nem csak a támadások ellen nyújtanak védelmet, de a maximális életerőt is megdobják. Aminek persze ára van, a vásárolható portékák komoly pénzmennyiséget követelnek meg, az egyszerű gyilkolás és a kifutófűskodás pedig ezt nem feltétlenül tudja maradéktalanul fedezni. Még jó, hogy kapóra jön a saját kisváros igazgató Mario nagybácsi (aki emlékezetesen toppan belts-a-me-Mariol), aki rögton az elárvult ifjú kezébe nyomja a város kulcsát, előhozza a pinceből a helyi építész, irat vele egy megbízást és Eziora bízze, hogy teljesít-e azt. A városfejlesztés épületek renoválásával és új boltok felhúzásával zajlik – minél több van ezekből, annál több lesz az új látogató. Több vásárló eredménye több pénz: a

Az első részben hatalmas potenciál volt, és ezt most végre sikerült is maradéktalanul valóra váltani!

a folyamatos tolvajlás miatt Ezio rövidtávon is a közellenségé válhat, ami azt jelenti, hogy alig pár másodperc alatt a nyomába ered bármilyen fegyveres őr, ha meglátja. A köröztséget lenyomni is többféleképpen lehet, a magaslatokon elhelyezett plakátok letépkedése, a híreket ülvöztszőnokok lefizetése vagy a kulcsfontosságú emberek legyilkolása éppúgy járható út.

O ■ ■ ■ MID

Az elemek vegyítése parádés: az AC2-ben éppúgy lehet valaki sosemlátott orgyilkos, mint rettegett mészáros, hiszen eszközár mindkét szerepkörhöz adott. A bőséges fegyverkínálat mellé továbbfejleszthető védelem is járul, az Olaszország szerte megtalálható kovácsok nem csak kardokat, hanem melvértéket, pánccékes-

folyamatosan gyarapodó kassza hosszútávon remek pénzforrás a fejlesztéshez. A saját villa feldiszkítése korabeli festményekkel nagyon látványos dolog, de ennél hasznosabb a pincebe rejtett pantheon, ahol a történelem leghevesebb bérlygilkosait ábrázoló szobrok pihennek, a terem közepén Altair pajzsával. Azt megszerzeni viszont csak a hat bérlygilkoshoz tartozó relikvia megkaparintásával lehet.

Az e téren tapasztalható zsenialitás nem csak páratlan, de leírhatatlanul élvezetes is: a nagyvárosok mélyére, legendás épületek katakombáiba, vagy épp tornyaiba rejtett kínstár elérése onmagában is egy bő fél órást kihasznál minden egyes esetben. Persza hercegnek szelleme elevenedik meg: a külvilágot hermetikusan lezárt járatokat



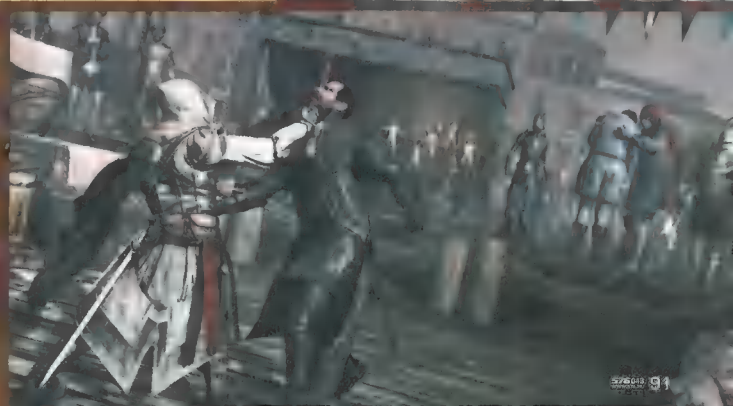
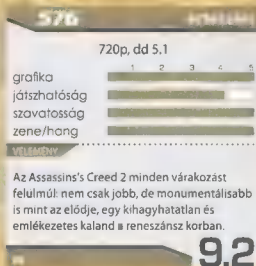
meghódítani piszkosul nehéz, a folyamatos mozgásra készítő kizsákmányolásokkal való ugrálás, az időzített kapukon való átjutás, az esetenként többlépcsős logikai feladványok megoldása mintha egy teljesen más játékba röptenének, rakétasebességgel, visszazokás nélkül. Mindegyiket megtalálni eltart egy jó darabig, főleg, mert ehhez minden várost kötelező meglátogatni. Még szerencse, hogy a közlekedés végre remekül megoldott, a lovaglás a háttérbe szorult és inkább a fizetés, de azonnali utazás kap nagy szerepet.

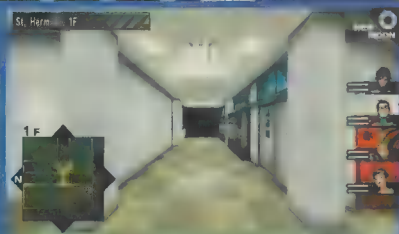
SZÁGULDÁS, PORSCHE, SZERELEM

Ha a múlt havi Uncharted 2 új mérce volt, akkor az AC2 egy teljesen új kategória – lehet, hogy nem pergett le egy teljes generáció az elmúlt két évben, de Jeruzsálemet Itáliával összevetve a különbség megdöbbentő. Velence, Firenze és a többi város maga a reneszánsz. A kezdetleges gázmaszkos orvosokkal; az alalmazniért könyörgő koldusokkal; a levakarhatatlan és mindenhova követő utcazenészekkel; a felbérlehető zsoldosokkal és tolvajokkal; a portékájukat vadul mutogató árusokkal. A napszakok bevezetése, a fényviszonyok folyamatos változása, a szó szerint utcáról utcára változó hangulat, a legutolsó vizképig kimunkált világ – az AC2 egyértelműen arról árulkodik, hogy értő, szerető és gondos kezek között forgott, olyanok foglalkoztak vele, akik tudták, hogy mit akarnak elérni.

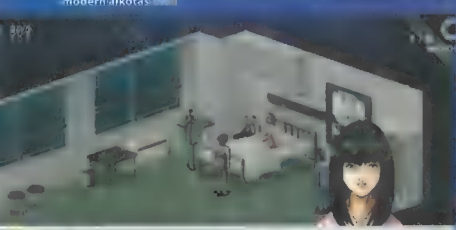
És gyakorlatilag mindenre igaz – az Assassin's Creed 2 nem egyszerűen egy folytatás, hanem a tényleges fejlődés és előrelépés definíciója. A mérce és a lé, amit elérni vagy átugorni gyakorlatilag lehetetlen. Legalábbis csak egyvalaki képes: a harmadik rész. Mert a második nekifutás maga a nagy stílusbazilika, ahol egy tető alatt multhat a művészet és a tömeg-

gyártás. Az Assassin's Creed 2 ilyen: nem utánozhatóan, nem felülmúlhatóan (még könnyebb, mint az első rész!), de nem is kell mindennek annak lennie. Néha az is elég, ha valami egyszerűen csak pazar, és szinte a sikongatásig élvezetes. Az AC2 pedig ilyen, Altairtól Ezőlóg. ■

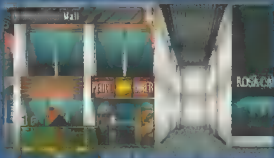




atius

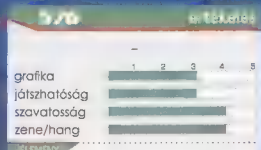


Maki: Masao I wanted to see you when he was here last time



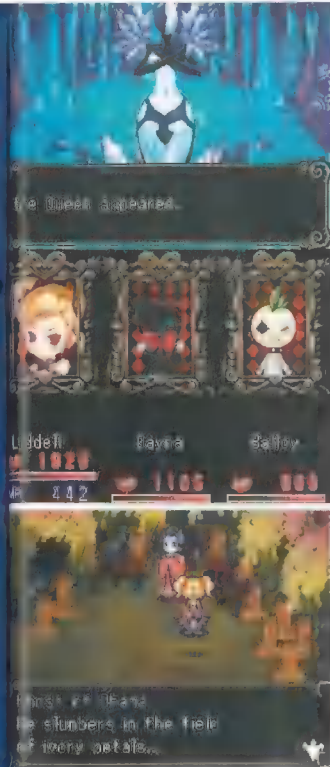
SHIN MEGAMI TENSEI Persona

A történet nem arról, az...



Csorbítatlan formában kapjuk meg ■
■ JRPG-történelem egy darabkáját – de nem
■ anyagi mosolyát, hanem ■ idő vasfogát
vilantja meg.

5.0



■ Egy opcionális „nehéz” fokozattal minden sokkal izgalmasabb lett volna...



■ Halloweeni kaland novemberben, cuki boszorkánykislánnyal és Alice kalandjára emlékeztető történettel - kacagnak a tóklámpások...



A WITCH'S TALE

Uki copfos szőke kislány, örült démoni szemekkel pillogó kegyetlen vigyórú macska, boszorkányok, álomvilág, tóklámpás, na meg persze egy raklapnyi utalás a legnépszerűbb halloweeni történetekre és gyermekmesékre.

Liddell a világ legerősebb és legfélelmetesebb boszorkánya szeretett volna lenni. Szép életét egy olyan pályán, ahol ezredéve uralkodik a fővezér. Mit tesz ilyenkor a talpraesett hölcső? Pályát vagy feladatot változtat - Liddell a tényekkel való szembenézés után kerülőutat keres, mérőháza minden idők legerősebb ősi varázslatának megkaparintásával, amely egy csapásra a boszorkány-hierarchia legtehetősebbé teszi őt. A probléma: a varázslatot rejtő kastély el van átkozva, feltűnik egy titokzatos másik boszorkány, egy vámpír és persze egy ősi gonosz, akiről addig senki sem tudott. Pont, mint a mesékben.

A Witch's Tale pedig minden szempontból mese akar lenni: egy hangulatos, stílusos és megkapó atmoszférájú történet Halloween előestéjén. A Lewis Carroll legendás történetére való folyamatos utalgatás, a parádés színpaletta, a Karácsonyi lidércnyomást idéző lények mind arról árulkodnak, hogy a Witch's Tale-nek lelke van. Olyan, amit utálni nehéz, megszeretni viszont annál könnyebb.

Lenne, egészen addig, míg a bevezetés véget nem ér, míg fel nem oszlik a köd és elősejlik az, ami a játék legfőbb jellemzője



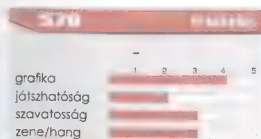
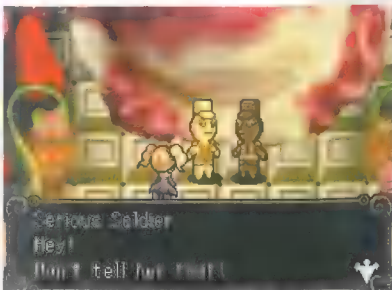
kiadó **nis**
fejlesztő **hit maker**
platform **ds**
megjelenés **október**
multiplayer **nincs**

lesz: az unalom. A kidolgozatlanlág, Az átgondolatlanlág. Kezdődik mindez Irányítással, hisz a játék olyannyira komolyan veszi a érintőképernyő használatát, hogy a gombokat teljes egészében elfelejti, mindent, a mozgást, a harcot, a felfedezést és a feladatmegoldást a cerkával vezényli le. Ami egyenes út ahhoz, ami minden hasonlószerű próbálkozást megölt: a precizitás hiánya. A frusztráció, mert egy percig sem szórakoztató az, ha az esetek felében Liddell nem oda megy, ahová az ember szeretné, ha nem azt veszi fel, amit kellene neki. És főleg ha nem is afféle halad, amerre kéne, ez pedig gyakran előfordul, hisz a játékok zöme abszolút útvesztő, embertelen mennyiségű zsákutcával.

A Witch's Tale a harcrendszert körökre osztott módon kíván letudni, nem sok sikerrel - a hatalmas, ürességtől kongó helyszíneken véletlenszerű küzdelmek zajlanak, az ellenfelet előre látni nem lehet. Ami bizonyos esetben nem lenne baj, ha a program maradt volna annál, aminek az első, bejelentéskori történetek lefestették: akcióközpontú szerepjáték-kaland hibrid. De végül nem az

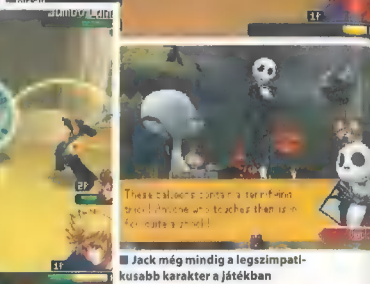
lett: az sablonos támadási formákon, a gyenge támogató karaktereken, a hihetetlenül szűk fejlődési lehetőségeken, a roppant kevés képességek elcsúszkál a dolog. És azon, hogy minden, még a legalapvetőbb küzdelmek a leggyengébb ellenfelekkel is sokáig tart. Nagyon-nagyon sokáig. A Witch's Tale olyan komolyan húzza a időt, hogy képes akár három vagy négy csatát is szünet nélkül a csapatra erőltetni, máskor viszont percekig csak a üres falat lehet bámulni. Nem mintha bármi nehézség lenne a küzdelmek során, a látványosan eltűzött sebész varázslatokkal bármiféle fennakadás nélkül letarolható bárki, beleértve a nagyobb monstrumokat is.

Ez pedig jelentős probléma, olyan, amit a Witch's Tale semmivel nem képes kompenzálni. Hiába a magával ragadó stílus, a tényleg egyedi hangulat, a sok forrásból merítő, de mégis eredetien tűnő világ - ha láttad az első helyszínt, láttál mindent. Ha megvittad a első csatát, megvittad az összezet. És ha a helyzet, ugyan miért tennéd újra és újra, 10-15 órán át? Félúton evezőt váltani rendben lenne, de csónakról rögtön óceánjára ugrani meggondolatlanul, ahogy a Witch's Tale stílusváltása is az lett. ■



A Witch's Tale megkapóan stílusos kaland lehetne, ha a játékmenet nem rotálna le - túlságosan monoton és vonatott ahhoz, hogy ki tudjon bontakozni.

5.5



Kingdom Hearts 358/2 Days

ALAPOZÓ Bár a Nintendo DS-re készült Kingdom Hearts-epizód csupán egy mellékszál, az asztali konzoios nagytetstörénetfonalának elvárására hivatott.

kiadó **square enix**
fejlesztő **s.a.n.d.**
platform **ds**
megjelenés **okt. 9.**
multiplayer **2-4**

V Ideojátékok, filmek és könyvek kapcsán a feltételes mód gyakran igyekszik felülbírálni a megtörtént, kötött, vagy megváltoztathatatlan formában kialakult eseményeket. „Mi történt azután? Közben? Mi lett volna, ha...?” – merül fel a kérdés, ha nem is állandó, de mindenképpen gyakori jelleggel.

A Kingdom Hearts: 358/2 Days válaszokat és megoldásokat kínál: a kíváncsi játékos a történet hézagaira, esetleg folytatására szomjazik – és ő az, aki már végigküzdötte magát az előző epizódokon. Persze, az ő igényeit egy képregény is kielégítheti; azon keresztül is nyomon követhető lenne az ezúttal főszereplőként feltűnő Roxas sorsa,

mozdulatlánjával kompatibilis interaktív mesekönyvben elmesélve.

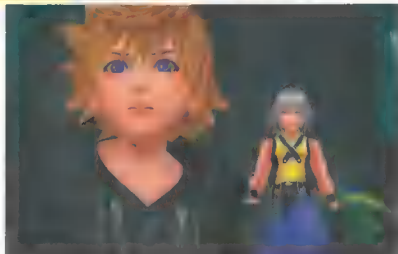
A válaszokat tehát megkapjuk – a megoldásokat a játék jelentené. A jó játék. Elvileg minden adott is hozzá: bár a játék engine-je nem képes a jelenlegi csúcstartónak számító Dragon Quest IX látványvilágát kipróbálni magából, a végeredmény még így is sok PlayStation játékot állva hagy. Az élénk, színpompás környezet és a nagyméretű, jól felismerhető karakterek semmit nem bíznak a fantáziára, inkább élnek az általa nyújtott lehetőségekkel. A

játékmenet ilyen módon való kibővítése csupán a csapnivaló élettartam meghosszabbítására szolgál, a fő történeti szál ugyanis néhány óra alatt kipörgethető, és az is örjítően monoton küldetésekbe torkollik. A történetet kapcsán említett képregény-párhuzam nem véletlen: néhány, valóban kiemelkedő pillanattól eltekintve meglehetősen izgalommentesnek mondható. A Square-karakterek parlagon hevernek: a főjátékból ismerős szereplőkön kívül nem futathunk össze a más univerzumokból ismerős arcokkal, ami az eredeti bájjához igen sokk hozzáadott. Az asztali konzolos verziók pazarnak mondható desszertje után csak néhány szem gumicukor – pont olyan édes-mézes és illékony élményt nyújt, mint egy vasárnap délutáni kirándulás Disneyworldben. ■

A játék nem 358/2 Days, hanem a régi Kingdom Hearts: talán majd a PSP a vezető

aki az Organization XIII-hez csatlakozva szép lassan ráébred, hogy mi is a szervezet valódi rendeltetése, saját eredete, valamint Sora-hoz fűződő kapcsolata. Sephiroth öntudatra ébredésének és Anakin Skywalker hitvallásának egybeeső történetét kapjuk, a Disney család

mozgatói sebesség abszolút kellemes, a kamerakezeléstől ugyanakkor néha spontán sikoiztasban törhetünk ki – mindez azonban át- és túlélhető, ha nem is bosszankodástól mentesen. Impresszív a harcrendszer testreszabásához szükséges panelek beemelése; a varázslatok, fegyverek és képességek kombinálásával kialakítható profil kisebb logikai játékként is felfogható, ■ vele való babrálás élvezetes, a rendszer pedig következetes. A Mission Mode-ban a már megnyitott küldetéseket multiplayerben is végigjátszhatjuk; ilyenkor a már ismerős karakterek mellett Donald Kacsával, Mickey, „Steamboat Willy” Mouse-szal, illetve 18 másik Disney-szereplővel is részt vehetünk ■ mókában, eleltre kelve a korábban ■ al által irányított karakterek. Jól hangzik ■ csálgha a küldetés-alapú



■ Jack még mindig a legszimpatikusabb karakter a játékban

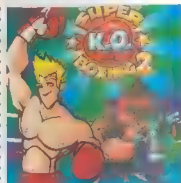
	1	2	3	4	5
grafika					
játszhatóság					
szavathosság					
zene/hang					

Az első falat izletes, köztalálat után kiutazunk a kellemetlen zamatok, de a gyomrunk nem fekszi meg – ahhoz túlságosan parányi adagot kapunk belőle.

6.0

SUPER K.O. BOXING

tyler KIADÓ GLU MOBILE



■ egyre rafináltabbá való ellenfelek kiismerése pedig más és más taktikákat követel meg. Nehézhűk ellen bonyolult, va már óvatossággal kell (és lehet) használni az energiacsíkot feltöltő „heccelést”, amely egy időre védtelenné teszi, de utána falrepsztő pofonok bevetését teszi lehetővé. A siker titka többnyire a sokkhatást okozó kombinációk felderítése, a pillanatnyi védtelenséget kihasználva ugyanis további parasztlengőekkel nullázhatjuk le az ellenfelek életéretjét.

■ Szintén a fenti két box-klasszikust idézi a rajzfémes stílusú grafika, a mozgásfala folyamatos sebessége, valamint az egy másodpercig sem komo-



lyan vehető, csak a játék minél magasabban tartott élvezeti faktort sem előtt tartó kialakítás. Akárcsak a Punch-Out!, ez is a reflexek és az ésszerű, villámgyors taktika 40/60 százalékos arányban került köztélje. Válgék egészségünk re – a sport nemest. ■

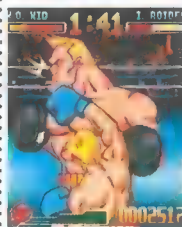
Reklámszöveg: Vodafone

576
1744

KIADÓ: Jelenleg a 2009. szeptember 17-én kiadású 576 és 1744 számú kiadásban található a Vodafone

Szepticizmusom jelentősebb méretűre duzzadt az ismerkedés kezdete előtt, mint Mike Tyson egoja; a kemény öklű bokszvetéránévével fémljelt játéka, a Punch-Out! alapötletének lenyúlása pofátlan plágiumnak tetszett, és akkor a Treasure-féle Hajime No Ippo – The Fighting-jának babérkoszorúja felé kacsintgatolok még nem is beszélünk. Demokratikus polgárként a trónfosztást örömmel fogadom, az udvari bolondok egyzenruhájában azonban a csúcsos sálka, nem a királyi korona. A minőségi

alapanyagok is mesterszakácsot igényelnek, a Glu Mobile boszorkánykonyhájának teljesítménye pedig igencsak raposzidikus.



Tizenöt perc játék és számtalan virtuális monokli kiosztása után (és annak ellenére) a hangulat nyugodtabbá válik, az elégedettségi faktor pedig stabilan növekszik. Bár a Punch Out játékmechanikájának copy-paste koppintása még mindig üvöltően nyilvánvaló, a végeredmény a licenc, a dicso múlt és a minimális mennyiségű egyéni fűszerezés ellenére is fogasztható. Sőt: izletes. Az alapesetben két akciógombra épülő irányítás és a kétirányú kitérés/blokkolás kombinációja számos variációs lehetőséggel és valóban tartalmas kombózással kecsegtet,

GYORSTESZTEK

Sonic Spinball

KIADÓ SEGA



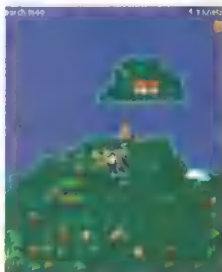
Samus Aran és a Sega kabalafigurája egyaránt feltűntek flipperekben és platformjátékokban, de a két stílus házasságához csak a Sega bizonyult elég eltérőnek; a kényszerházasságok ritkán működnek, így kérdés volt, hogy alaváló fattyú, vagy babamagazin-címlapos kisedszületik belőle. Spóroljuk meg az izgalmakat: az utóbbit. Az alapvetően ügyességi játéknak csak a Sonic védlégyévé vált sebessége lehetne kritizálni, az ugyanis némileg nyugványos – igaz, így jobban megfelel a mobiljátékok játszhatósági követelményeinek. Egyébként minden a helyén van: a Chaos Emeraldok utáni kutatás közben végigbóklózott színtelen oldalnézetből irányíthatjuk Sonicot, amíg egy flipper-szakaszhoz nem érünk – itt a két karral kell a továbbjutást elősegíteni. Furcsa, mégis rendkívül élvezetes hibrid. ■

TYLER

7.0

Sid Meier's Pirates!

KIADÓ CONNECT2MEDIA



A Piratest-t talán csak kvarcórakra nem sikerült még portolni, így talán idő- és értelemserű volt, hogy a mobilos átirat is napvilágot lásson. Talán... az viszont, hogy ilyen formában történt, a legkevésbé sem volt szükségszerű. A stílus már csak jellegéből fakadóan sem való mobiljátéknak; bár a tengeri csaták ágyúgolyó-köpködése még csak csak elmegy ezen a platformon is, a suta bajvivás és az asztali számítógépen elfogadható sandbox-jelleg itt kritikus hibának minősül. A gyors, rövid menetekre alapozó, illetve a bármikor megszakítható, azonnal folytatható és minden elemében nyomom követhető játék lét volna a siker kulcsa, ezzel szemben itt nincsenek küldetések, se intuitív kincsek, se átlátható tagolás. Csak a múlt marad, amire ilyen formában nem érdemes visszaemlékezni. ■

TYLER

5.0

Rune's Quest

KIADÓ INLOGIC



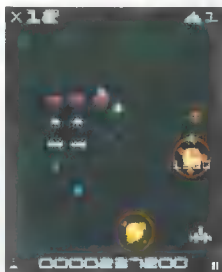
A Rune's Quest a miszticizmus és a logika fúziója – eddig még semmi ehhez hasonló nem alkotunk – büszkélkedik a cegyeztető legújabb produkciójával. A Rune's Quest alcime akár a Puzzle Quest árnyékában is lehetne, mivel láthatóan ahhoz szeretne felőlni – ugyanakkor elég egyedi ahhoz, hogy saját lábán is megálljon. Könnyed, szín- és rúnakombinációra építő metodika, kellemes külsín, gyorsan elsajátítható játékmélet. Aztán jön a csavar: a speciális képességek használata, ami sajnos már nem annyira intuitív, mint a valóban erős kezdés, a játék pedig nem elég segítőkéz, így a későbbi szintek teljesítése csak számos hibázás árán és sok bosszankodás után sikerül. Tanulság: aki ész nélkül messzire bóklászik a járt úttól, azt megfűladva húzzák ki a konkurencia málmára hajtott vízből. ■

TYLER

4.0

Space Invaders Evolution

KIADÓ EA MOBILE



A pixel a videójátékok hőskorában és a kezdeti 3D-számnypróbálgatások idején a elmaradotások szimbóluma, a gyűlölt, de szükséges rossz volt; a jelenkorban az ökolínyi retro-pixel ikonok, már-már stílusos képpalkotási komponens. A Space Invaders Evolution is büszkén vállalja az eredetét – túl büszkén. Míg Extreme alcimet viselő kézikonzolos epizódok valóban popkulturális jelleggel hirdették az eredetet, de úgy, hogy közben tovább is tudtak lépni, addig az Evolution az alcím ellenére nem igazán próbál meg elszakadni a gyökereitől. A felvehető power-up-ikonok, a valóban intenzív, stílusos bossfightok és a stílusos szánt prűtygés azonban nem szándékosan sejtet, hanem a tanácsaltnal szétárt karokat, ami annyit jelent: srákok, ennyire futotta, és ez nem több annál, mint amit 1978-ban felmutattunk. ■

TYLER

6.0

GYORSTESZTEK

Rabbids Go Home

KIADÓ UBISOFT FEJLESZTŐ UBISOFT MONTPELLIER PLATFORM DS

Szerencsére a Ubisoft nem a direkt portot erőltette a Rabbids Go Home kapcsán; de amit kapunk, az így is kellően szórakoztató. Noha a nagykonzolos játékok borzasztóan súlyos nevetőgörcsöt nem képes reprodukálni, a kivitelezés itt is legalább annyira farszort élményt garantál. A Rabbids Go Home DS-verziója leginkább a The Incredible Machine-re emlékeztet; a nyulat aktiv közreműködésével kell létrehozni józan észsel felfoghatatlan láncreakciókat. A cél minden esetben ugyanaz (eljuttatni a nyulat a pálya végéig jelentő védcélszigetig), a kiválasztott eszközök azonban a sima bokszesztyűtől a katapult-rúgást prezentáló tehénig ívelnek. Az objektumok jellegéből kifolyólag kisé hosszadalmas a betanulási szakasz, de onnantól nincs megállás; a hosszantartó élvezetet a beépített pályaszerkesztő is garantálja. ■

TYLER

7.0

Need for Speed Nitro

KIADÓ EA FEJLESZTŐ MONTREAL PLATFORM DS

A hogy a Wii-re készített verzió, úgy a DS-re készített port sem verhet köröket a jelenleg roppant erősek szülői versenyjátékos mezőnyre; és bár mindkét platformon alulreprezentáltak az autós anyagok, a kézikonzolos GRID már megmutatta, hogy lehet komolyan venni a stílust, ha valaki akarja. De a Nitro már csak stílusból fakadóan sem akárig: ugyanaz az elképesztő sebességérzet jellemzi, mint a nagytévést, a pozitívumok listája azonban ezzel ki is merült. Az agresszív, suta játékművet és a folyamatos sebesség érdekében „rajzfilmesített”, de sivatg grafika duettje rövid távon eltántorít a játéktól; a minőség valahol félúton rekedt meg a DS-es Ridge Racer és a Burnout között, ami egy autós játéknak nem túl jó ajánlóléve. A platform való jelenlétet kipálhatná – de sajnos mást nem igazán. ■

TYLER

4.0

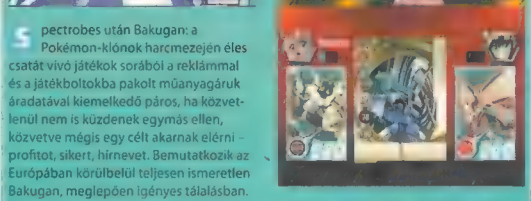
Mario & Sonic at the OWS

KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SEGA JAPAN PLATFORM DS

Nagy elmék találkoznak – a két rivális hős edzője ■ Segia Japan és Shigeru Miyamoto volt ■ 2010-es téli olimpiára való felkészítés során. A kollaborációból minijáték-gyűjtemény született. ■ téli sportok tematikája szerint kivitelezés és csoportosítás. A sima versenyeken (mind például a síelésen, snowboardozáson, curlingen és slúgáson) kívül a DS-verzióba egy Adventure Mode is belekerült; ennek a felépítése, bár szerepjátékokat idéz, csupán roppant laza történeti szárla fűzi fel az egyes sportágakat. További tartalmat csak a multiplayer módban megvívható futamok biztosítanak; és bár az összehatást tekintve a játék közel sem kiemelkedő – leszámítva, hogy technikailag valóban briliáns –, könnyed megközelítésének és a crossover-játékokra jellemző sajátos bájjának köszönhetően még így is pozitív az összkép. ■

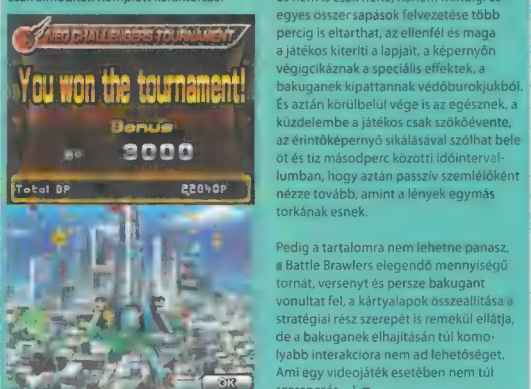
TYLER

7.0



Spectrobes után Bakugan: a Pokémon-klonok harcműveit éles csatát vívó játékok sorából a reklámmal és a játékboltokba pakolt műanyagárak áradatával kiemelkedő páros, a közvetlenül nem is küzdenek egymás ellen, közvetve mégis egy cél akarnak elérni – profitot, sikert, hírnevet. Bemutatkozik az Európában körülbelül teljesen ismeretlen Bakugan, meglepően igényes találsában.

Mi az a Bakugan? Eltekintve az animegyökeiről lényegében egy harc játék: mágnesezett kártyalapok alkotják a csatateret, a harcosok pedig gömbbe rejtett szörnyek, akik varázstsére kiptartanak a tokjukból, ha sikerül az említett lapokra gurítani őket. És tulajdonképpen ennyi, az alapötlet egyszerű, a célszóport pedig a jelek szerint rajong érte – miért ne tehetné ugyanezt DS-sel a kezében? Megteheti, méghozzá a megdöbbentően korrekt találsában. A Battle Brawlersben minden benne van, amiről egy rajongó csak álmodhat. Komplet karakterter-



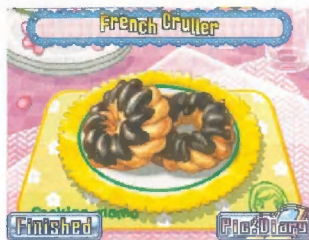
kesztés, bakuganekben dűskáló bolthálózat, hatalmas versenyek, emlékezetes karakterek és persze rengeteg harc. Az arra való felkészülés remek, a bakuganban ugyan szabadon bejáráható terep nincs, de a menükbe pakolt mozgás meglepően hatékony és még inkább hangulatos – az anime szín- és hangulatvilágát tökéletesen megkapó ábrázolás látványos, igényes.

De nem elég ahhoz, hogy elkendőzze az unalmat – hiába az epikus lények, az anime-betétek, a szinkronizált párbeszéd, a lények, maga a csata lassú. És nem is csak néha, hanem mindig: az egyes összecsapások felvezetése több perccig is eltarthat, az ellenfél és maga a játékos kiteríti a lapjait, a képernyő végigkínálnak a speciális effektek, a bakuganek kiptartanak vedőburájukból. És aztán körülbelül vége is az egésznek, a küzdelemben a játékos csak szökővént, az érintékképernyő sikálásával szólhat bele őt és tíz másodperc közötti időintervallumban, hogy aztán passzív szemlélőként nézze tovább, amint a lények egymás torkának esnek.

Pedig a tartalomra nem lehet panasz. ■ Battle Brawlers elegendő mennyiségű tornát, versenyt és persze bakugant vonultat fel, a kártyalapok összeállítása a stratégiai rész szerepét is remekül ellátja, de a bakuganek elhajtásán túl komolyabb interakcióra nem ad lehetőséget. Ami egy videójáték esetében nem túl szerencsés... ■

A kézzel fogható dolgoknak több értelme van, mint játékelőfordulásoknak – sárkányok ide, szögművés szemüvegben szikázó mangalyukok oda

6.5



Mama pár hete tett egy kissé balul elsült kitérőt a kertben, de most visszatér oda, ahová való: a konyhába. A Gordon Ramsayt, Jamie Olivert és az időközben az örök Gourmet-mezőkre távozó Floydot is lepáláló Főző Anyu fakanállal, habverővel és persze styllussal hódol a kulináris örömeinek. Harmadszorra.

A Cooking Mama-széria érdekes állatfaj: évről évre feltűnik, egyszerre újulva és a saját medrében megragadva. Ez volt a második részzel, ez volt a Wii-epizódokkal és ez van a harmadik számozott krónikával is – merthogy a Cooking Mama még mindig igazodik a magyar népmesékhez. Hoz is, meg nem is.

Hoz temérdek új játékmodort – edzés, vásárlást, versenyzést, áltóztást, naplóírást és lakberendezést. És teszi mindezt pontosan úgy, ahogy, ahogy tette az eddig: edzésben a főzést elbukni nem lehet, az egyes étkek elkészítési folyamatát megtanulni viszont igen. Ami tulajdonképpen hasznos a legtokéletebb eredmény elérésé-



hez, de minden más szempontból felesleges, az érintőképernyős birizgálás semmit sem változott, ahogy az elkészítési módok zöme sem (vágás, keverés, rázogatás, szeletelés, ahogy eddig is), azzal

Értékelés
W

Ez eddigi legjobb rész a hordozható szériában, a szokásos kitéllettel: gyorsan unalomba fullad, mivel az ételke ugyan mások, de az elkészítési mód nem.

7.0

COOKING MAMA 3

KIADÓ MAJESCO FEJLESZTŐ COOKING MAMA LIMITED
PLATFORMS DS MULTIPLAYER NINCSEN MEGJELENÉS OKT. 16.



■ (balra) Most már nem csak a főzést kell nekünk intézni, de a bevásárlást is

a különbséggel, hogy a lépések száma nőtt. Ahogy a recepteké is, Mama most majdnem 100féle édeséget, főfogást és köretet dobhat össze.

Akár többedmagával is, egy másik szakács aspi-ránssal mérve össze habverési tudományát. Már amikor épp működik, a kapcsolat hajlamos gyakran megszakadni, persze mindig akkor, mikor már csak az utolsó keverés kéne a rántáshoz. Mama még mindig tudja mit csinál, de most már ideje lenne felejteni a konyhát...

KEZIMUNKA GYORSTESZTEK

Marvel Super Hero Squad

THQ • HALFBRICK • DS



Superhősök amorf rajzfilmfigura formában. A Marvel-univerzum leghíresebb bűnözőidőzőit a Cartoon Network csatorna stílusához igazító Marvel Super Hero Squad ugyan fiatal közönségnek szól, de annyira szerethető és annyira hangulatos, hogy még a kopaszodó képregénygeek is elújíthat vele az időt. Mert pofokodni nagyon jó, főleg oldalra scrollozva, főleg ilyen gárdával. Igaz, ennek ára is van, a DS-verzió a legtehetősebb port: nem elég, hogy szinte méterről méterre tölt, de még úgy is néz ki, mintha az előző generáció legaljáról csöppent volna ide. Ezt csak tetézi az, hogy egy kiadásból, egyéltől-másokánál többet kihozhó belőle nem lehet, de ami ennél is rosszabb az a folyamatos ismétlődés, ami az első pár szint után méthetetlenül felüti a fejét. Előre a monotonitásban. ■

5.0

Carcassonne

KOCH MEDIA • DS



Németszág dominanciája a táblás stratégiai játékok terén továbbra is töretlen, ahogy a klasszikusok piacán is – pár éve Xbox Live-on, most DS-en is. A hordozható verzió nem csak az alap táblát, de ázsiai, arab és északi világokat is tartalmaz a folyókat behozó kiegészítővel együtt. A három játékmod adott, a klasszikus gyors játék, a történet alapú küzdelem és a multiplayer csatározás hozza az elvárhatót – a probléma a játéktér mérete, a DS képernyője túl kicsi ahhoz, hogy teljesen átlátható legyen az egész tábla. Ráadásul az Al nyagon fura dolgokat művel: hajlamos gyorsan elhárítani minden potenciális stratégiai pontot, hogy aztán a semmiből, mindenfajta előlél nélkül támadjon le úgy, hogy abból felkelni esély se legyen. ■

5.0

Astro Boy

D3PUBLISHER • ART CO • DS

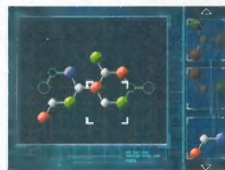


Gajjin-invázió az ázsiai kulturális fal tövében. A kultikus Astro Boyt újraálmódó nyugat minden fronton vét a japán közönség ellen, a szigetország egyik legnagyobb hőst erőszakolva meg. Az itteni Astro Boy is megpróbálja, akciójátékként, de a régi sárm és az elkepesztően szeretnivaló karakterisztika nélkül. Astro itt már inkább Terminator, egy igazi gyilkológép, aki gépgépgéppel, rakétával és minden egyéb eszközzel tarolja végig a pályákat, senkit és semmit sem hagyva életben. Teszi mindezt szív pályákon, gyenge közelharccal és túlságosan magasra belőlt nehézségi fokkal, amely pont azt a célközönséget taszítja el, aki még kíváncsi lenne rá. Vajon Japánban ki merik majd ezt adni, vagy azért ennek ott durvább következményei lennének? ■

4.0

CSI: DI – The Hidden Cases

UBISOFT • OTHER OCEAN • DS



Lassan eléri az egy évtizedes kort a még mindig erősen népszerű CSI, így éppen itt volt már az ideje egy újabb adaptációnak. A feladatot a Deadly Intent próbálja megvalósítani, több, de inkább kevesebb sikerrel. A kilencedik évadhoz igazított Hidden Cases továbbra is kalandjátékként kíván érvényesülni, ezúttal már nem rettenesen festő 3D-ben, hanem rajzolt, képregényes formában. Temérdek bűnügyel, a rejtett akták a szokásos felállást hozzák a már unalomig ismert prezentációval és eszköztárral. És persze a gárdával, immáron Gil nélkül, a gyilkos ösztönökkel szemező Laurence Fishburne. A sorozat hangulatát remekül elkápo Deadly Intent közepesen korrekt adaptációja egy lassan végleg kifulladás formulának, de ennél egy dekával sem több. ■

7.0



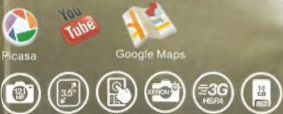
A KÖVETKEZŐ 576 KBYTE DECEMBER 10-ÉN JELENIK MEG.

Beszéljenek a képek a szavak helyett!

Ne fogd vissza magad, készíts annyi képet és fotóalbumot, amennyit csak akarsz. Próbáld ki a Picasa-t az új Sony Ericsson Satio™ mobilon, és töltsd fel, majd kommentáld is remekműveidet. Az új Satio™ 12,1 MP-es kamerájával, Xenon vakujával, lenyűgöző 3,5 colos nHD technológiájú, 16 millió színű teljes érintőkijelzőjével, prémium tartozékaival és bámulatos multimédiás teljesítményével felejthetetlen élményt nyújt. Légy részese a Satio élménynek és oszd meg másokkal is. Ez a szórakozás szabadsága. Ez az új Satio™.



Sony Ericsson
make.believe



sonyericsson.com/happeninvasion

Sony Ericsson Satio

49 990 Ft

MédiaMánia XL díjcsomaggal

Új előfizetéssel, az előfizetésre és a díjcsomagra vállalt 24 hónapos hűségnyilatkozattal.
Mobil előleg befizetése szükséges lehet.

A készülékakció 2009. november 16-tól visszavonásig vagy a készlet erejéig érvényes. Az ajánlat igénybevételének további, teljes körű és részletes feltételei a T-Pontokban, partnerüzleteinkben és ügyfélszolgálatunkon érhetők el: 1430, 06-1/265-9210.

...T...Mobile...

GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY TESZT!

576 KByte

A VIDEOJATEK-MAGAZIN PC PS3 X360 Wii PS2 DS PSP

ÓRIÁSI AJÁNDÉKOK!
OLVASS ÉS NYERJ!

40.000 FT-OS
NYEREMÉNYJÁTÉK

FANTASZTIKUS ELŐFIZETŐI
AKCIÓ, AJÁNDÉK TELJES
JÁTÉKKAL

CALL OF DUTY
EXKLUZÍV TESZT X360 // PS3 // PC

MODERN WARFARE 2

AZ ELSŐK KÖZÖTT JÁTSZOTTUK VÉGIG AZ INFINITY WARD BEHEMÓTJÁT – ÉS NEM KELLETT CSALÓDNUNK!

AZ
576
ÜZLETEKSEN
25 %-KAL
OLCSÓBB!

TESZTEK

BRÜTAL LEADER // ILJ IEDRO // WATCHMEN AND
CLANIC CRACK IN TIME // HACHIMARUBA //
HEROES OVER BLOOD // HANDBOOK GO HOME
// BOMB HERO // LIPS 2 // DREAMWILDER //
PERSONA // KINGDOM HEARTS DS // MESS
FOR SPEED NITRO // MAGNACATVIL 2



EPIC MICKEY



MASS EFFECT 2



SETTLERS 7



BORDERLANDS